

Por sólo 2'99€
REVISTA DE PLAYSTATION 100% NO OFICIAL
#163
00163
8 424094 800032
Play manía
Canarias 3,14€ • Portugal 2,99€
¡DESCUENTO SEGURO!
AHÓRRATE 5 EUROS
EN LOS JUEGOS RECOMENDADOS EN PÁG.85
•SPEC OPS THE LINE PS3
•THE AMAZING SPIDER-MAN PS3
•DEAD ISLAND GOTY PS3
•LEGO BATMAN 2 PS3
• LEGO BATMAN 2 VITA
GUÍA DE COMPRAS
150
JUEGOS COMENTADOS Y PUNTUADOS
» REPORTAJE
VITA MÁS ALLÁ DE LA REALIDAD
Todo sobre Realidad Aumentada y sus juegos
» REPORTAJE
¡VUELVE EL ROL NIPÓN!
Los juegos de rol japoneses contraatacan: Ni No Kuni, Tales of Graces F, Dragon's Crown, Final Fantasy XIV...
¡DE MUERTE!
DARKSIDERS® II
Una aventura que no olvidarás... mientras vivas
GUÍAS COMPLETAS PARA LOS MEJORES JUEGOS DE PS3
THE RATCHET & CLANK TRILOGY
¡GUÍA COMPLETA DE REGALO!
Archívala en la caja del juego
» NOVEDAD
SPEC OPS THE LINE
Sangre y arena en un shooter muy especial
» NOVEDAD
THE AMAZING SPIDER-MAN
El Hombre Araña lanza sus redes en PS3

# EDITORIAL






Sonia Herranz
@soniaherranzz





## No me gustaría estar en las nubes...

No sé si os habéis enterado ya, pero Sony Computer Entertainment ha comprado una empresa que se llama Gaikai, propiedad de uno de mis héroes, Dave Perry (*Earthworm Jim*). A lo mejor se os ha quedado cara de no saber de qué hablo, y no me extrañaría nada, porque Gaikai tiene, a priori, poco que ver con una consola...

**Gaikai es un servicio de juegos "cloud gaming". En la nube.** Vale, más clarito, un servicio de "streaming". Bueno, eso de jugar, oír música o ver cine sin tener ni juegos, ni canciones ni películas en ningún sitio. Más etéreo aún que la compra de un juego en PS Store. En este caso ni tan siquiera tienes la descarga ocupando un huequecito del disco duro... Está claro que el futuro parece ir en esa dirección: conectarse a potentes servidores en los que podamos almacenar nuestros archivos digitales o de los que podamos tirar para reproducir los archivos de otras personas o compañías sin llegar a bajarlos nunca. Pagas una cuota por conectarte cuándo y cómo quieras y a disfrutar.

**No quiero ser yo la que frene el salto al futuro.** Ni tan siquiera me planteo dudar de él. Pero me pregunto cuál es el objetivo de Sony. Lo más fácil, obvio y directo es que Gaikai va a ser la plataforma sobre la que Sony quiere poner en lo más alto su gama de televisores inteligentes. Sus smartsTV. Ya sabéis, como los smartphones, pero en tele. Con el único requisito de tener una conexión permanente a internet en nuestro televisor tendríamos acceso a... Todo.

**Lo que me da miedito es que ese "todo"** incluya compatibilidad con Dual Shock. Vamos, que en lugar de hacer zapping de canal en canal lo hagamos de juego en juego... La teoría dice que con servidores con la suficiente potencia podríamos jugar a un "juego grande", léase *Uncharted*, sin más requisitos que la máquina y la conexión. Y es que Gaikai ya ofrece este servicio para jugadores de PC que pueden jugar en la distancia a *Mass Effect 3* o *Alan Wake*. Sony ya ha adelantado que quiere ir más allá. Pues más les vale que primero comprueben que esos servidores van a responder. Y que en España (por barrer para casa) nuestra velocidad de subida se equipara a la de otros países... Así, entre nosotros, a mí me sigue gustando ir a la tienda y celebrar la liturgia de quitar el plástico (aunque acabe arrancándolo con los dientes). También descargo en digital, por supuesto. Pero de ahí a pagar por 10 minutos de juego sin tener nada (casi como cuando iba a los salones recreativos y echaba mi moneda), va a un abismo. Una nube... pero negra y de tormenta... ¿Será un servicio paralelo, un extra o la base para una futura PlayStation 4?

## » DIARIO DE LA REDACCIÓN...

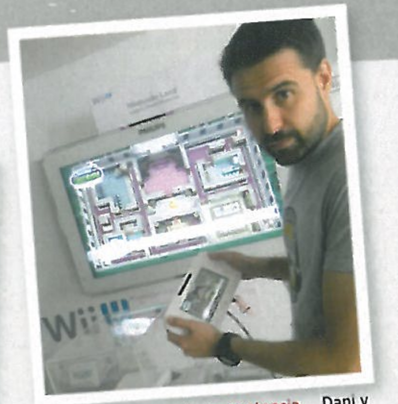
**Este mes nos ha dado tiempo...** a recuperarnos del E3, asistir a algunas presentaciones, probar la consola competencia de Sony, jugar a *Darksiders II*...



Un grupo de fans de *Tekken* asistió a la presentación de *Tekken Tag Tournament 2*. Como veis, los disfraces son geniales...



Katsuhiro Harada, el director del Tekken Project, posa así de duro con Alberto, tras jugar juntos a *Tekken Tag Tournament 2*.




Hay que conocer la competencia... Dani y Alberto se disfrazaron de Snake para colarse a probar la nueva consola de Nintendo, Wii U. Y es que hay que saber que hace la "compe"...

## Lo que nos habéis dicho...



### Cosas de la materia



**Juan Moreno Ruano**
¿*El FFX* será en sólido o hay que comprarlo a través de la Play 3?

### De buen corazón



**Moisés Jiménez Pérez**
¿Qué mal momento pasé eligiendo la opción malvada en *InFamous 2* al final del juego (los que lo habéis hecho sabréis porqué).

### Morbosillos



**Raúl Campillo Romero**
Jo, qué sexys los trajes de *Lobizón Chainsaw* :)

### Previsores



**Carlos Pelegrina**
Jugando otra vez al *Heavy Rain*, pero esta vez con el Move a la espera de *Beyond: Two Souls*.

### Reivindicativos



**David Sosa Marrero**
Me hacen gracia los comentarios que dicen que *God of War* ya cansa porque se hace repetitivo. Los *Resident* que, ¿ahora son simuladores?

### Visionarios



**Draco Arduengo**
¿Por que el rol japonés está de capa caída? ¿Qué es eso de Capcom haciendo una occidentalizada como *Dragon's Dogma*? ¿Por qué no mejor un *Breath of Fire* con los gráficos de *Resident Evil 6*?

### Nostálgicos

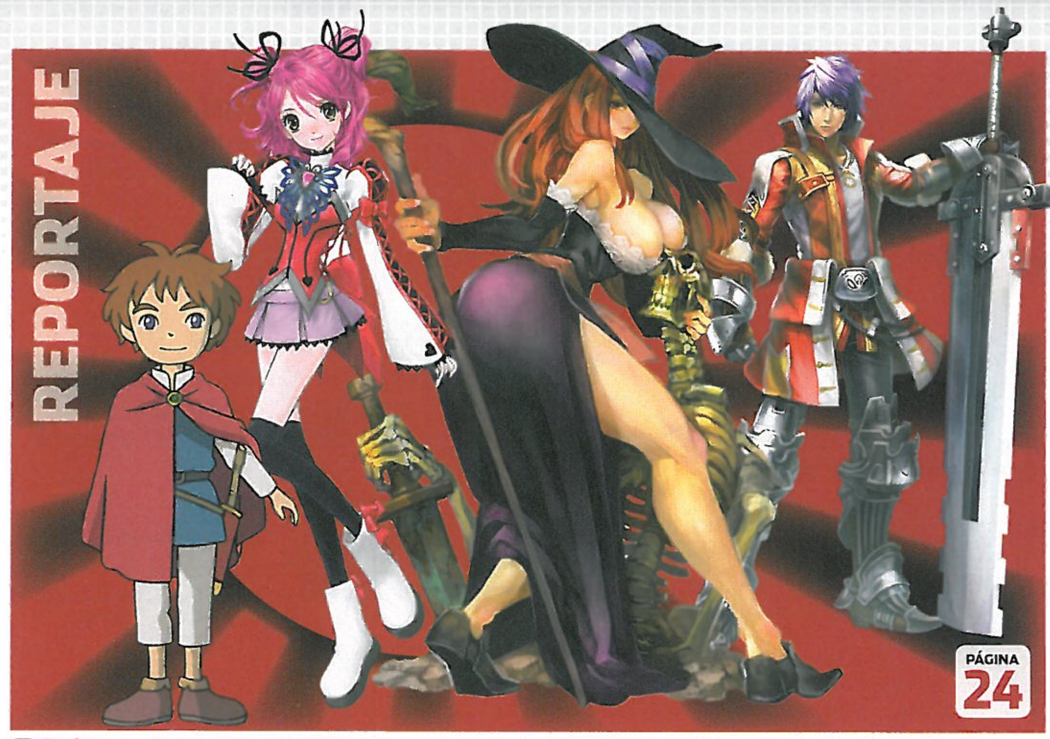
**Artur Seitkaliyev**
Que lástima que no hagan un remake de *Final Fantasy VII* para PS3. Al ver imágenes de este juego me puse nostálgico (casi lloro) y me entraron más ganas de cogerlo. Pufffff.





# SUMARIO #163




**Rol japonés.** Cuando parecía que los juegos de rol occidental había desbancado a los RPG japoneses de toda la vida, una nueva remesa de juegos, directos desde el país del sol naciente, van a intentar recuperar su corona.




**Realidad aumentada.** Una manera diferente de jugar, combinando el mundo real y tu consola.




**Juegos de LEGO.** Te mostramos los juegos LEGO que están disponibles y los que nos gustaría ver...

REPORTAJE

PÁGINA 14

EN PORTADA

## DARKSIDERS II

Los Jinetes del Apocalipsis cabalgan de nuevo en PS3. Eta vez es Muerte el que nos ofrece acompañarle en su épica aventura...



## TODOS LOS JUEGOS DE ESTE MES...

# Agenda PlayStation

## DEL 5 DE JULIO AL 17 DE AGOSTO

**Para saber lo que está pasando en el mundo PlayStation tienes que echarle un ojo a nuestra agenda. Aquí tienes los lanzamientos más importantes de los próximos 30 días. Ahora no hay mucho, pero pronto habrá para elegir.**

### 5 DE JULIO JUEVES
- Dead Island GOTY Gamer Twin Pack · PS3 RECOMENDADO
- Tour de France 2012 · PS3

### 12 DE JULIO JUEVES
- Consola PS3 Plata 320 GB + 2 Dual Shock 3 RECOMENDADO
- miCoach Adidas · PS3

### 13 DE JULIO VIERNES
- Inversion · PS3

### 20 DE JULIO VIERNES
- Arcana Heart 3 (Edición Limitada) · PS3

### 27 DE JULIO VIERNES
- Madagascar 3 · PS3

### 17 DE AGOSTO VIERNES
- Batman Begins: Formato Libro · Blu-Ray
- El Caballero Oscuro: Formato Libro · Blu-Ray
- Ghost Rider: Espíritu de Venganza · Blu-Ray
- Sleeping Dogs · PS3 RECOMENDADO
- Transformers 3: El lado oscuro de la Luna · Blu-Ray



AGOSTO 17

### Sleeping Dogs

Acción en los bajos fondos de Hong Kong con una gran ambientación y muchas cosas para hacer

sleepingdogs.net/

Preview en página 92



JULIO 5

### Dead Island GOTY

Si te quedaste sin disfrutar de estas horripilantes vacaciones en la isla de Banoi, ahora puedes reservar hotel y zombis al mejor precio y con el DLC incluido.

www.deadislandgame.com

Análisis en página 42





JULIO 12

### PS3 320Gb Plateada

PS3 de 320 GB y dos Dual Shock 3 rematados en color plateado, todo por 299,99 €.

www.es.playstation.com



JULIO 5

### Tour de France 2012

Para los apasionados de la bicicleta, el juego oficial de la ronda francesa, con los corredores, equipos y etapas reales.

www.tourdefrance-thegame.com/




*PES 2013* es el nuevo simulador de fútbol de Konami. Saldrá en otoño en PS3 con bastantes novedades bajo el brazo. Y también lo veremos en PSP y PS2 (no es broma).

# *PES 2013* empieza fuerte la pretemporada

## LA NUEVA EDICIÓN DEL SIMULADOR DE FÚTBOL DE KONAMI HA HECHO IMPORTANTES FICHAJES

Tras unos cuantos años a la sombra de su eterno rival, parece que por fin este año *Pro Evolution Soccer* se está poniendo las pilas y nos va a brindar por fin un título a la altura de la serie y de PS3. La nueva entrega del simulador de fútbol de Konami se va a basar en tres pilares. El primero de ellos lo han bautizado como PES FC (donde FC quiere decir "Full Control" o control total, y no fútbol club) y tiene que ver con la recepción del balón y el control orientado al primer toque. Se acabaron los controles mecánicos del pasado. Ahora podremos proteger la pelota u orientar el control para iniciar un regate hacia donde queramos pulsando R2.
El segundo pilar lo han llamado Player ID: han "calcado la forma de moverse y de jugar de los principales jugadores, después de hacer estudiado a 50 de las mayores estrellas de este deporte. Reconoceremos a cracks como Kaká, Ibrahimovic, Cristiano Ronaldo o Neymar a primera vista con sólo verles sprintar, cambiar de ritmo, regatear, tirar una falta...
Y en tercer lugar, tenemos la inteligencia artificial "proactiva", que según sus creadores borrará de un plumazo todas las "situaciones ilógicas" que se podína presentar en los *PES* anteriores. Ahora jugadores contrarios se moverán con más lógica. Y notaremos también esta mejora en la respuesta de los porteros. Pero las novedades no se quedan ahí. En Konami también han tomado buena nota de los aciertos de la competencia, y han mejorado también la recreación del contacto físico de los futbolistas. El "cuerpeo" en la pugna por un balón que tan bien recreado está en los *FIFA* lo vamos a encontrar también en el nuevo *PES*. Y no nos olvidamos del modo Online, otra de las razones por las que *FIFA* supera a *PES* año tras año y que en esta entrega también promete mejoras, como que en la Liga Master Online se tenga en cuenta tu zona geográfica para que te "piques" con gente de tu propia ciudad. En cuanto a las licencias, aún se trabaja en ello, aunque Jon Murphy, uno de los jefes del PES Team, ha acusado abiertamente a EA de bloquear licencias a golpe de talonario...

Cristiano Ronaldo será la imagen del juego. Una vez más, competirá con Leo Messi ya que el "crack" argentino es la portada de *FIFA 13*.

**Gráficamente será espectacular.** Se ha "clavado" la forma de jugar de los principales "cracks", como Ibrahimovic.

**Ronaldinho contra Neymar:** pasado y futuro del fútbol brasileño. *PES 2013* no va a descuidar al jugón sudamericano.

**"Cuerpeos", controles orientados,** posibilidad de proteger el balón... A la hora de jugar será el mejor *PES*.

# EL TERMÓMETRO







SUBEN

## LA CANTIDAD DE REMAKES HD...

Si pensabas que la fiebre remake HD ya había pasado, estabas equivocado: añade *Okami HD*, *Dragon Ball Budokai HD Collection*, *Nights into Dreams HD*... mas todos los que se rumorean.

## LOS LANZAMIENTOS A "BAJO PRECIO"

Ya lo dijimos hace un par de meses, pero la tendencia parece que va a más. Este mes puedes llevarte *Inversion* por 40€, *Metal Gear Solid HD Collection* de Vita por 30€, *Dead Island GOTY* por 30€ o con un headset por 40€...

## LOS RUMORES DE UNA PS3 ULTRASLIM

Cada vez parece mas probable que en la feria Gamescom se anuncie un nuevo modelo de PS3, aún más pequeño y delgado, aún más "slim".





BAJAN

## LOS CONTENIDOS DEL STORE EUROPEO

Al menos en algunas secciones. Es de juzgado de guardia que la sección de PS2 del Store solo ofrezca algunos de los peores juegos de su catálogo. ¿Dónde están los *GTA*, los *Kingdom Hearts* y otras tantas obras maestras?.

## LAS EDICIONES QUE NO NOS LLEGAN...

Este mes el tirón de orejas es para Sony, quien ya ha confirmado que no planea sacar en Europa *Journey Collector's Edition*, Blu-ray que incluye el exitoso juego descargable, *flOw* y *Flower* y otros extras como un vídeo "making of". Muy MAL, Sony.

## MÁS CIERRES DE ESTUDIOS Y OFICINAS

Mientras que aquí en España SEGA y THQ han cerrado sus oficinas, Activision en EE.UU. ha cerrado Radical Entertainment, los creadores de *Prototype 2*, por sus bajas ventas. Leer estas noticias nos entristece...



# ÚLTIMA HORA

ANUNCIO PS3

## UN SHOOTER BASADO EN THE WALKING DEAD

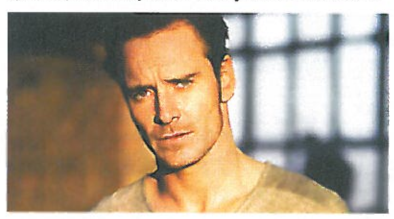
**Activision** prepara un **shooter subjetivo** basado en **"The Walking Dead"**. Este juego, que no tiene **nada que ver con los "episodios" a cargo de Telltale** que podemos descargar del Store, sí cuenta con la **licencia de la serie de TV**. Se centrará en la historia de los hermanos Dixon y en él manejaremos al carismático **Daryl**, que se abrirá paso por las calles de **Atlanta plagadas de zombis** a golpe de ballesta y escopeta. Estará desarrollado por **Terminal Reality** (autores de *Los Cazafantasmas*) y **llegará en 2013.**



NUEVA PELÍCULA

## ASSASSIN'S CREED YA TIENE PROTAGONISTA

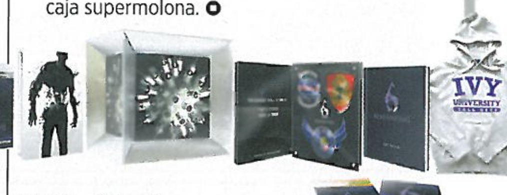
**El actor Michael Fassbender** (Magneto en "X-Men: Primera Generación", entre otras pelis como "Malditos Bastardos" o "Prometheus") será **el protagonista de la peli de "Assassin's Creed"**, además de coproducir la cinta junto a Ubisoft Motion Pictures. En Ubisoft **no ha desvelado ni su trama ni su fecha** de estreno, pero sí quieren **llevar al cine** otras de sus franquicias, como ***Splinter Cell*** y ***Ghost Recon.***



EDICIÓN ESPECIAL

## *RESIDENT EVIL 6* PARA COLECCIONISTAS

Como todo juegazo que se precie, ***Resident Evil 6*** contará con una **Edición Coleccionista** con un montón de jugosos extras. Además del juego en caja metálica, esta edición contará con un **libro de arte, distintas insignias** y emblemas de las facciones que aparecen en el juego presentadas en un **marco numerado y firmado por los productores de *RE6***, un tema dinámico en DLC y una **exclusiva sudadera de la Universidad de Ivy** por la que muchos mataríamos. Y todo envuelto en una caja supermolona.




METAL GEAR RISING: REVENGEANCE | PS3 | KONAMI | ACCIÓN | PRIMER TRIMESTRE 2012

Play ¡Nuevas imágenes!

# Raiden sigue presentándonos su cara más espectacular

Konami nos ha facilitado nuevas imágenes de *Metal Gear Rising: Revengeance*, el juego de acción protagonizado por Raiden que está siendo desarrollado por Platinum Games (creadores de *Bayonetta*). Ya sabéis que en este *Metal Gear* no habrá sitio para el sigilo. En vez de infiltrarnos nos moveremos a toda pastilla con la versión más "cibernética" de Raiden, que podrá correr por las paredes, desviar disparos mientras corre o realizar "tajos" controlados a cámara lenta, que nos permitirán cortar enemigos, objetos y ciertas partes del escenario exactamente como lo deseemos. Y además de su letal katana, Raiden también podrá manejar otras armas como un lanzacohetes, lo que dará más posibilidades y dinamismo a los combates. En las nuevas pantallas vemos a Raiden enfrentándose a unidades Gekko (los robots bípedos de *MGS4*) y a enemigos en plan "cyborg ninja" con habilidades similares a la suyas. ¿Será *Metal Gear Rising: Revengeance* lo que nos hubiera gustado que fuera *Ninja Gaiden 3*? Desde luego tiene muy buena pinta, aunque no se trate de un *Metal Gear Solid* "típico"...



*Metal Gear Rising: Revengeance* será un juego de acción en el que Raiden y su katana son los amos.

Los combates serán rapidísimos y estarán repletos de opciones.

Una versión cibernética de Raiden se prepara para hacer pedazos todo lo que se le ponga por delante...

OKAMI HD | PS3 | CAPCOM | AVENTURA | OTOÑO

Play ¡Primeras imágenes!

# Okami tendrá su remake HD y será compatible con Move

Una de las joyas de PS2 que faltaban por llegarnos en alta definición para PS3 era *Okami*, un auténtico juego de culto que salió en 2007 y que nos enamoró por su desarrollo en plan *Zelda*, su bellísima estética y su original sistema de juego (el pincel celestial nos permitía "pintar" en el juego con aplicaciones muy diversas). Pues en Capcom ya están preparando su "remake HD" (con los consiguientes trofeos, claro). Nosotros ya nos estamos relamiendo imaginándonos esos gráficos en alta definición. Y además será compatible con Move, con el que podremos manejar el pincel celestial. Saldrá este otoño exclusivamente en formato digital por 19,95 euros.



Acompañaremos a Amaterasu en su mágica aventura que brillará con más fuerza en HD y será compatible con Move.

GUARDIANES DE LA TIERRA MEDIA | PS3 | WARNER | ACCIÓN | OTOÑO

Play ¡Nuevos datos!

# Lucha con los Guardianes de la Tierra Media

Después de *Gotham City Impostors*, el nuevo trabajo de Monolith Studios también ofrecerá batallas online, pero ambientadas en "El Señor de los Anillos". En *Guardianes de la Tierra Media* podremos elegir entre unos 20 "guardianes" (Gandalf, Gollum, Sauron...) para participar en intensas batallas (sólo Online) para 10 jugadores. Estará disponible para su descarga en PSN en otoño y cuando se estrene la primera peli de "El Hobbit" sacarán DLC relacionados con ella.



*Guardianes de la Tierra Media* **será un juego descargable en el que podremos manejar a unos 20 icónicos personajes en batallas Online.**

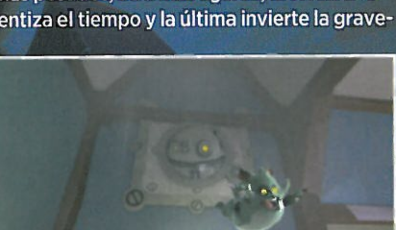
QUANTUM CONUNDRUM | PS3 | SQUARE ENIX | PUZZLE | VERANO

Play ¡Nuevos datos!

# Estrújate el cerebro en este "puzzle subjetivo"

Kim Swift, una de las creadoras del primer *Portal*, ha diseñado otro puzzle en primera persona que podremos descargarnos muy pronto del Store. En *Quantum Conundrum* manejaremos a un chaval de 12 años que se ha quedado encerrado en la mansión de su tío, el profesor Fitz Quadrwangle, un inventor chiflado cuyos cachivaches serán nuestras trampas y enemigos. Pero aquí en vez de un arma capaz de generar portales, llevaremos un guante capaz de cambiar de "dimensión". Podremos alternar entre cuatro dimensiones distintas: una hace los objetos más pesados, otra más ligeros, la tercera ralentiza el tiempo y la última invierte la gravedad. Al principio nuestros control sobre ellas será limitado, pero a medida que avancemos iremos descubriendo nuevas posibilidades. Combinarlas con sabiduría será fundamental para avanzar en un desarrollo repleto de diabólicos puzzles. No os dejéis engañar por su estética infantil. Estamos ante un título muy "sesudo" e inteligente, al estilo de los *Portal*. ¿Nos sorprenderá tanto como los juegos de Valve? Pronto lo vamos a ver.





**Este puzzle en primera persona** está diseñado por Kim Swift, una de las creadoras de *Portal*. Y se nota.



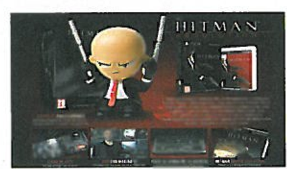
**Escaparemos de una mansión** usando un guante capaz de cambiar de dimensión.

# EN POCAS PALABRAS

ANUNCIO PS3

## HITMAN Y SU ED. ESPECIAL

*Hirman Absolution* también contará con su **edición especial**, que incluirá una simpática **figura de vinilo del agente 47** de 25 centímetros, un libro de arte, el **DVD con el Making Of y dos DLC**: un pack de armas y el modo de juego independiente **Sniper Challenge**. ¡Corre a reservarla!




RUMOR PSVITA

## BORDERLANDS Y PS VITA

En **Gearbox** están dando los últimos retoques a *Borderlands 2*, la secuela del grandioso **shooter cooperativo** que nos sorprendió a todos en 2009. Preguntados por la posibilidad de verlo en **PS Vita**, la gente del estudio estaría encantada de que **"alguien lo hiciera"**, ya que ellos ahora mismo no tienen los medios para hacerlo. En cualquier caso, **la puerta está abierta**. Y sería un bombazo, ¿verdad?

JUEGO PS3

## NARUTO NO ABANDONA PS3

**Namco Bandai** anuncia *Naruto Shippuden: Ultimate Ninja Storm 3* para **2013**. Será desarrollado por **CyberConnect2** (el estudio responsable de la serie) y contará con **el plantel de personajes más extenso** de toda la serie. Pero no será ésta la única novedad, ya que por primera vez en la franquicia, veremos **estas peleas en 3-D estereoscópico**. Y todo con un **apartado gráfico aún más cercano al anime**. Así que atentos, fans de Naruto.





ANUNCIO

## SONY SE HACE CON GAIKAI

**Sony** toma posiciones en la "guerra" que se avecina por el **juego en "streaming"** y hace efectiva por **380 millones de dólares la compra de Gaikai**, el servicio de juego "en la nube" que era propiedad de **Dave Perry**. Las posibilidades de este servicio son inmensas, tantas que algunos analistas piensan que **el juego "en la nube" será la base de PS4**. Veremos...

ANUNCIO PS3

## MÁS *DRAGON´S DOGMA* EN PS3

**Capcom** logró "colocar" **un millón de unidades de** ***Dragon´s Dogma*** en su primera semana sólo en Japón, siendo **la franquicia de nuevo cuño que más rápido ha alcanzado esa cifra de la historia**. Una gran rentabilidad que la compañía de Osaka quiere seguir explotando y **ya ha confirmado que hay secuela a la vista**. aunque aún no hay ni fecha ni detalles...

ANUNCIO PS3

## NIGHTS VUELA TAMBIÉN EN PS3

Los que seais "viejunos" como nosotros recordaréis ***Nights into Dreams***, aquél mágico juego firmado por el **mítico Sonic Team** que voló por nuestras **Saturn allá por 1996**. Pues sabed que **Sega prepara un remake HD con todos los niveles** del original en alta definición, **con trofeos y la opción de verlo en formato panorámico**, amén de poder jugarlo también en "versión original". Lo veremos **este otoño en el Store.**

JUEGO PS3

## *NBA 2K13* SALE EN OCTUBRE

**2K Sports** anuncia que el **5 de octubre** llega *NBA 2K13*. Los que **reserven el juego** se llevarán, como premio por su "fidelidad", un modo de juego basado en el **All-Stars** que nos permitirá realizar **concursos de mates y triples**, y partidos con los "rookies". **Durant, Griffin y Rose** sustituirán a **Jordan, Magic y Larry Bird**, al menos en la portada americana.

ED. ESPECIAL

## PARA PIRATAS AUTÉNTICOS

**El 21 de septiembre** saldrá *One Piece: Pirate Warriors*. Habrá **tres ediciones**. la digital, la edición en disco "normal" y la **edición coleccionista, que trae una réplica del barco** "Thousand Sunny". Mola, ¿eh?






## ... The Elder Scrolls V: Skyrim Dawnguard

*Dawnguard*, el primer DLC de *Skyrim*, ya está disponible en 360 en exclusiva temporal. Suponemos que Bethesda anunciará pronto cuando estará en el Store de PS3.

## ... Far Cry 3?

Lo esperábamos para el 6 de septiembre pero Ubisoft ha decidido retrasar al 30 de noviembre (para pulirlo más) el lanzamiento de este prometedor shooter "tropical".



## ... Devil's Third?

Debido a sus dificultades económicas, THQ se ha desvinculado del nuevo juego de Tomonobu Itagaki (padre de *Ninja Gaiden*). Está por ver qué compañía lo editará. Se rumorea que podría salir también en PS Vita.

## ... Rocksmith?

El juego musical de Ubisoft lleva desde octubre del año pasado a la venta en Estados Unidos, pero no llegará a Europa hasta este 28 de septiembre (con o sin guitarra).

## ... el juego de rol basado en la serie "South Park"?

Hace unos meses os anunciábamos que Obsidian (autores de *Fallout: New Vegas*) estaban trabajando en un RPG basado en la serie de animación "South Park". Se esperaba para finales de año, pero no lo veremos hasta el primer cuarto de 2013.

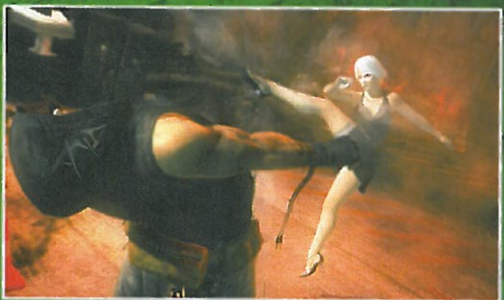



*Dead or Alive 5* vuelve a una consola de Sony tras dos entregas siendo exclusivo de

DEAD OR ALIVE 5 | PS3 | TECMO KOEI | LUCHA | 28 DE SEPTIEMBRE

# El mito de la lucha que faltaba

Aunque los dos primeros *DoA* sí salieron en consolas de Sony, la tercera y la cuarta entrega han sido exclusivas de Microsoft. Afortunadamente, la quinta entrega vuelve a ser multiplataforma, sumándose así al fenomenal catálogo de juegos de lucha que ya posee PS3. Las bellas luchadoras de la serie como Hitomi, Ayane y Kasumi se darán de tortas contra nuevos personajes (como Rig, experto en taekwondo) y algunos invitados de Virtua Fighter (como Akira Yuki y Sarah Bryant) en intensos combates 3D "1 vs 1" en escenarios dinámicos con los que podremos interactuar. Y llegará con una edición especial que, entre otras cosas, tendrá bikinis para las luchadoras...



Ryo Hayabusa, Bass, Hitomi o Ayane se medirán a nuevos personajes como Rig e invitados como Akira de *Virtua Fighter*.



Además del clásico modo Historia y el Online, *DOA5* ofrecerá un modo Foto para apreciar mejor las "galletas"... y las curvas.



Habrá nuevos entornos como esta refinería petrolífera. Ciertas partes de los escenarios serán dinámicas e interactivas.

Play ¡Nuevos datos!

WIN ▷ 1 NAPPA 7 HIT! WIN ▷ 0 RADITZ Breakstorm

■ *Dragon Ball Z Budokai HD Collection* ofrece el primer y el tercer *Budokai* de PS2 remasterizados y con trofeos.

DRAGON BALL Z: BUDOKAI HD COLLECTION | PS3 | NAMCO BANDAI | LUCHA | INVIERNO

# Los mejores *Dragon Ball* de PS2, en HD

Los fans de Dragon Ball tienen una cita ineludible estas navidades. Y no nos referimos a la entrega "correspondiente" que sale cada otoño. Este año, seguramente debido a los discretos resultados obtenidos con los últimos juegos de la saga, van a dejar descansar a Goku y compañía. O casi. Porque en Namco Bandai se apuntan a la fiebre por los remakes HD y nos van a ofrecer *Dragon Ball Z Budokai: HD Collection*. Un recopilatorio que reunirá, en un solo disco, la primera y la tercera entrega de los *Budokai* de PS2 (aparecidos en 2002 y 2004, respectivamente) remasterizados en alta definición y con trofeos. Una "jugada" que seguro que atraerá a muchos fans, aunque ya puestos, podrían haber incluido también el segundo *Budokai*. Y de momento tampoco han anunciado extras de ningún tipo que redondeen el producto...

■ Sólo por tener *DBZ Budokai 3* en HD ya merece la pena, aunque no estaría de más que incluyesen algún extra de cualquier índole.

■ Sin llegar a la abrumadora cantidad de los *Tenkaichi*, los primeros *Budokai* ofrecían un buen elenco de personajes.




### ... Sony prepara una PS3 "superslim".

Llevamos meses escuchando rumores de que Sony estaría preparando una versión de PS3 más ligera y de menor tamaño. Pues estos rumores pueden confirmarse pronto...

### ... en id Software ya piensan en *Doom 4*.

Tim Willits, uno de los "padres" de *Doom*, ha declarado que *Doom 3: BFG Edition* es una excelente forma de que todos los jugadores conozcan la saga de una tacada de cara a un hipotético *Doom 4* en el futuro.

### ... pronto veremos en acción a Rambo en PS3.

Hace un año Reef Entertaintment anunció un juego de Rambo. Desde entonces no hemos vuelto a saber nada, pero en el próximo número os mostraremos las primeras imágenes y detalles sobre el juego.

### ... no está descartada una secuela de *RAGE*.

En id Software afirman que "no se han olvidado de *RAGE*" y que pronto podrían anunciar "novedades"... ¿DLC o secuela?

### ... habrá más juegos de *The Walking Dead*.

Ante el éxito de los dos primeros episodios descargables, Telltale Games anuncia una edición en formato físico con los cinco capítulos que ya tienen preparados (en principio sólo para el mercado americano y PC) y afirman que desarrollarán más.



## EL QUIOSCO

**MICROMANÍA**
» 3,99€ » A LA VENTA EL 23 DE JULIO

### ¡DÉJATE CONQUISTAR POR *TOTAL WAR: ROME II*!

Micromanía lo ha visto, lo ha jugado y te descubre en exclusiva mundial un nuevo *Total War*, esta vez *Rome II*. ¡Impresionante! Cuenta también con la preview de ***Dishonored***, la review de ***Spec Ops: The Line*** y, de regalo, un juegazo: ***Call of Juarez Bound in Blood***. ¿Te lo vas a perder?



**REVISTA OFICIAL NINTENDO**
» 3,50€ » YA A LA VENTA

### MARIO Y WII U

Son las dos estrellas del mes. El primero, por el repor sobre ***New Super Mario Bros. 2*** para 3DS. Y la segunda, por el primer test a sus juegos de lanzamiento. Además, análisis de ***LEGO Batman 2*** para Wii y **8 láminas** de los juegos más "hot" de regalo.



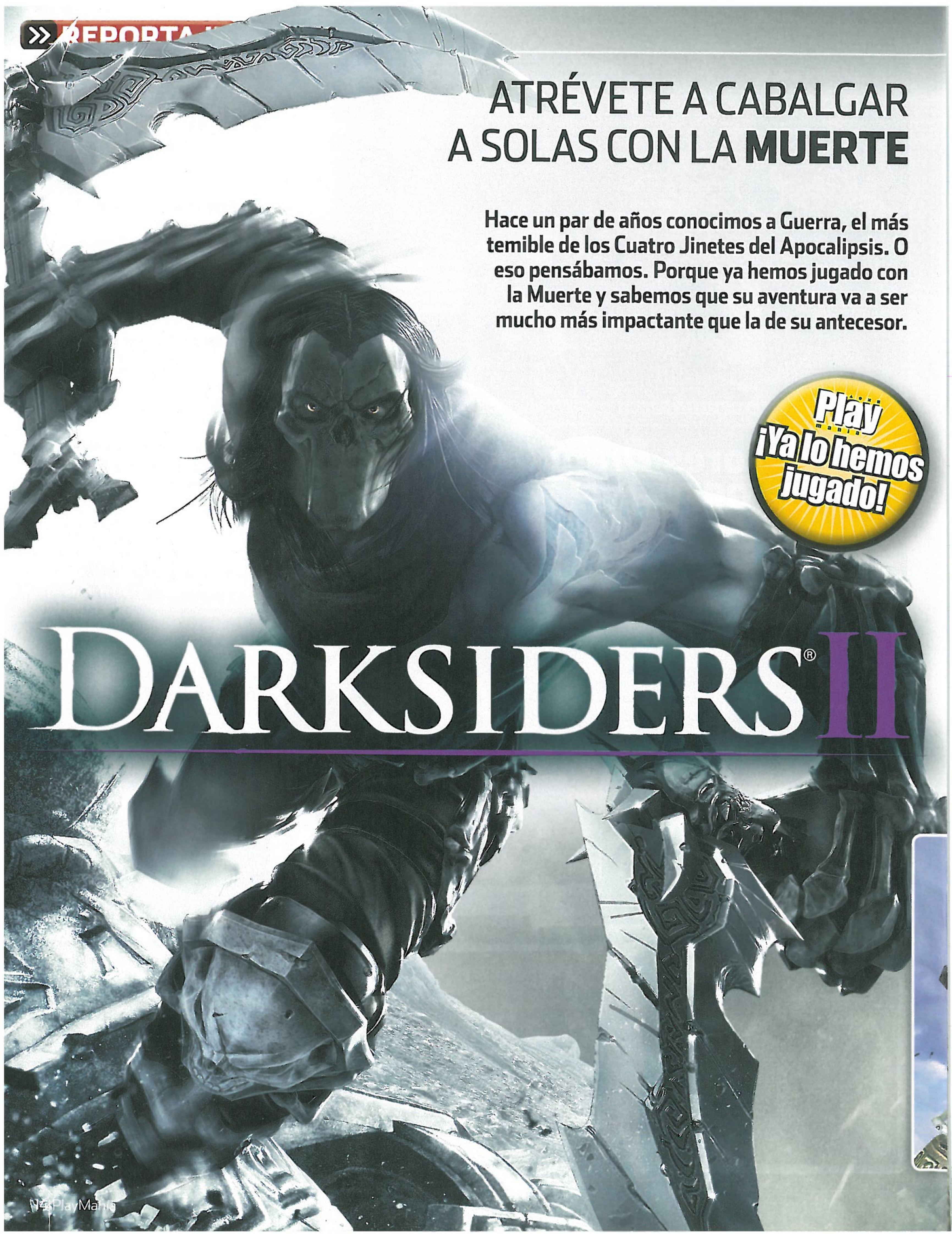

**HOBBY CONSOLAS**
» 2,99€ » 20 DE JULIO

### *THE LAST OF US*, ¡A FONDO!

Tras dejar a todo el mundo boquiabierto en el E3, ahora "diseccionan" la aventura más esperada de PS3 en un gran reportaje. Además, analizan en exclusiva *New Super Mario Bros. 2*. También hacen balance de todo lo que se sabe de la **nueva generación de consolas**, y entrevistan a los **principales creadores japoneses**.

# ATRÉVETE A CABALGAR A SOLAS CON LA **MUERTE**

**Hace un par de años conocimos a Guerra, el más temible de los Cuatro Jinetes del Apocalipsis. O eso pensábamos. Porque ya hemos jugado con la Muerte y sabemos que su aventura va a ser mucho más impactante que la de su antecesor.**





Darksiders II será una aventura de acción muy variada (acción, saltos, puzzles...) protagonizada por Muerte, uno de los cuatro Jinetes del Apocalipsis.





PS3 | THQ | AVENTURA DE ACCIÓN | 30 DE AGOSTO

Hace un par de años THQ nos presentaba una nueva franquicia llamada *Darksiders*. Su primera entrega estuvo protagonizada por Guerra, uno de los cuatro Jinetes del Apocalipsis, que fue engañado para destruir la Tierra provocando así la guerra entre el Cielo y el Infierno. Esa fue la historia de Guerra, pero en THQ nos prometieron que cada Jinete tendría su propia historia... Y como lo prometido es deuda, a finales de agosto podremos hincarle el diente a *Darksiders II*, otra variadísima aventura de acción protagonizada en esta ocasión por Muerte y desarrollada de nuevo por Vigil Games, con el dibujante de cómics Joe "Mad" Madureira de nuevo al frente del diseño.

### Cabalgando con la Muerte.

Apremiado por el fin de los días, Muerte, el más temido de los cuatro Jinetes del Apocalipsis, emprende la misión de enmendar el Armagedón. Pero por el camino descubriremos que hay cosas peores que desatar el apocalipsis en la Tierra. Un antiguo conflicto está a punto de poner en peligro a toda la Creación (incluyendo el Cielo y el Infierno). Y Muerte tendrá que solucionarlo en una trama que estará mejor narrada que en el primero y en la que también aparecerá Guerra (nosotros ya hemos luchado contra él, o al menos "algo parecido"). Además saldrán, aunque de forma indirecta, los otros dos jinetes, también diseñados por Madureira y "rebautizados" como Furia y Lucha (en lugar de los "clásicos" Hambre y Victoria, tal y como se describen en la primera parte del capítulo sexto del Apocalipsis).
Así pues, preparaos para recorrer un mapeado más amplio y mejor estructurado que en el primer *Darksiders*. Estará dividido en cuatro grandes zonas bien diferenciadas y con ambientaciones radicalmente distintas: la tierra de los »

# Las claves

*Darksiders II* será una aventura de acción con un desarrollo con amplios entornos y en plan *Zelda* (como el primero), pero con un diseño mejorado, más posibilidades y dinamismo en los combates y un componente "rolero" y "plataformero" más acentuado. Veamos qué ofrecerá *Darksiders II*:



Desarrollo a lo *Zelda*. Con mazmorras que estarán interconectadas por mucho "campo". En vez de en Epona, cabalgamos sobre Desesperación.



Variedad total. Además de acción, ofrecerá un mayor componente plataformero, más toques de rol, variados puzzles... Como en el primero.



Combates llenos de posibilidades. Las peleas serán más dinámicas, alternando en todo momento armas principales y secundarias.



Muerte descubrirá que hay cosas peores que el Apocalipsis en la Tierra. Un antiguo conflicto pone en peligro a toda la Creación.





Habrá distintos tipos de puzzles, algunos tan sencillos como arrastrar objetos. Aunque otros tendrán bastante miga.



¿Guerra luchando contra Muerte? En *Darksiders II* nos esperan muchas sorpresas. Y a veces, las cosas no son lo que parecen...



Pulsando L1 y R1 invocaremos a Desesperación (sólo en espacios abiertos). Estará disponible casi desde el inicio, no como Ruina en el primer *Darksiders*.



Hacedores, las llanuras de la Muerte, el Inframundo y el Reino de los Ángeles. Esto nos dejará una sucesión de mazmorras interconectadas por muchísimo "campo". Lo recorreremos a lomos de nuestro caballo Desesperación, al que podremos invocar y "desinvocar" con sólo pulsar L1 + R1 (sólo en los espacios abiertos, nunca en las mazmorras) y que estará disponible casi desde el principio del juego (no como en el primer *Darksiders*). La trama principal del juego será lineal, aunque podremos movernos con libertad por los amplios escenarios, donde no faltarán tareas secundarias. Sus creadores aseguran que nos esperan más de 20 horas de juego, una duración superior a la media del género.

El desarrollo de *Darksiders II* será tan variado como en la primera entrega, aunque los tres componentes fundamentales del juego (acción, saltos y puzzles) estarán más equilibrados. Con esto queremos decir que habrá más momentos de "plataformeo" y más y mejores puzzles, que pueden requerir que interactuemos con personajes secundarios o incluso manejar primitivos gólems como si fueran "mechas", además de otros más típicos como los que están basados arrastrar objetos hasta el lugar adecuado.

### Combates repletos de posibilidades.

Pero no nos engañemos. La base de *Darksiders II* volverán a ser los combates. Unos combates mucho más dinámicos que en el anterior (Muerte es más ágil que el "tarugo" de Guerra) y con muchas más posibilidades. En la demo que hemos jugado apenas pudimos asomarnos a la gran cantidad de opciones que vimos en el nuevo árbol de habilidades que presentará *Darksiders II*. Estarán divididas en dos grandes ramas: las del Heraldo y las del Nigromante. Y serán muy variadas: desde mejorar nuestros ataques hasta regenerar nuestra barra de vida o invocar pequeños demonios que nos echen una mano en las peleas. Accederemos a ellas gracias a la experiencia, con un sistema de niveles cercano al de los juegos de rol. Las armas, armaduras y objetos mágicos (como diversos talismanes) que podremos equiparnos tienen restricción de nivel, lo que quiere decir que si no tenemos el nivel requerido no podremos usarlos hasta alcanzarlo. Como en un juego de rol, vaya.

En cuanto a los combates, ya hemos dicho que serán más dinámicos. Contaremos con un arma principal, la guadaña (habrá varios tipos) que es la que ofrecerá un mayor abanico de golpes. Pero también podremos equiparnos con armas secundarias (hachas, mazas, martillos, guanteletes, garras, armas de fuego...). Podremos enlazar ataques mezclando arma principal y secundaria, lo que dará lugar a múltiples combinaciones. También será posible rodar para evitar ataques, algo que nos vendrá muy bien para esquivar en el último momento... Y por si la cámara nos deja "vendidos". No faltarán tampoco los "Quick Time Events", tanto para rematar enemigos como en ciertos momentos puntuales. También podremos combatir a lomos de Desesperación o transformarnos en una versión más "clásica" (y devastadora) de la Muerte. Y no nos olvidamos de las impactantes luchas contra enormes jefes finales. Algunas de ellas nos recorda-

## Edición Especial

Koch Media sacará dos ediciones especiales: la edición limitada (que al mismo precio que la normal te dará acceso al primer DLC del juego) y la de Coleccionista, que por 99 euros trae el juego, libro de arte, réplica de la máscara de Muerte, dos DLC y acceso a la descarga digital de la BSO.






Por lo grande que es el Gigante del Hielo pensaréis que es el jefe final de su mazmorra. Pues no. Más adelante nos espera otro peor...



■ Algunos enemigos serán bastante originales, como esta especie de "planta arácnida".

**La variedad volverá a ser la mejor virtud de *Darksiders II*. Ofrecerá combates repletos de posibilidades, puzzles, más momentos plataformeros y un toque "rolero" más acentuado.**

rán al grandioso *Shadow of the Colossus* o al no menos memorable *Castlevania: Lords of Shadow*. Y como en el primer *Darksiders*, cada mazmorra y su jefe final suele estar vinculada a un objeto que conseguiremos previamente, lo que le da un toque a lo *The Legend of Zelda* que nos gusta mucho.

### Gráficamente superior.

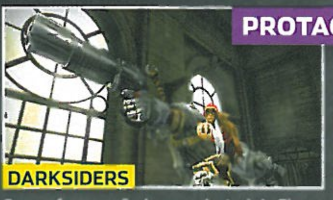
En cuanto al apartado técnico, es bastante más espectacular que su antecesor. El diseño de personajes, enemigos y localizaciones vuelve a salir de los lápices de Joe "Mad" Madureira, conocido dibujante de cómics que ya demostró su talento en la primera entrega. Salvando la mejorable gestión de la cámara, los combates resultan de lo más satisfactorio ya que todo se mueve con gran fluidez. Y Muerte luce unas animaciones "de muerte", tanto cuando reparte mandobles como cuando le vemos trepar, saltar entre columnas, agarrarse a salientes, correr por las paredes, etc. etc. . Y la música corre a cargo del compositor danés Jesper Kyd, autor de bandas sonoras de series tan prestigiosas como *Assassin's Creed* o *Hitman*. Podrás descargarla en su versión digital si te haces con la edición coleccionista, amén de otros jugosos extras.

En fin, que esta primera toma de contacto con *Darksiders II* nos ha gustado mucho. Cierto es que lo que pudimos jugar fue una demo de escasa media hora de duración, pero nos ha dejado muy buen sabor de boca y ganas de seguir jugándolo. No vamos a decir que tenemos ganas de que se acabe el verano (¡queremos irnos de vacaciones nosotros también!) pero que el 30 de agosto salga un juego como *Darksiders II* nos hará más llevadera la temida "vuelta al cole", ¿no creéis?

# Mejorando lo presente

Aunque promete ser algo más duradero que el anterior, en *Darksiders II* vamos a encontrar, en esencia, lo mismo que en el original. Eso sí, con un protagonista muy distinto que tendrá muchas más habilidades a su disposición. Será algo más "rolero" y más espectacular.

## PROTAGONISTA



**DARKSIDERS**

Guerra fue engañado para destruir la Tierra y desencadenar un choque entre infierno y cielo en el primer *Darksiders*. Era "pelín" "mastuerzo" y su fuerza bruta era su baza.



**DARKSIDERS II**

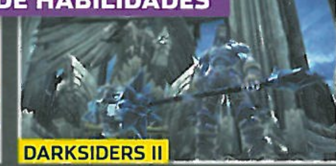
Muerte es mucho más frío y letal que el brutote de Guerra. Y además es mucho más ágil, así que tanto al desplazarse como en los combates es bastante más rápido.

## DESARROLLO DE HABILIDADES



**DARKSIDERS**

Aunque también repartidas por niveles, el abanico de habilidades basado en orbes del primer *Darksiders* se asemejaba a los *God of War* y a los *DMC*. Era algo simple.



**DARKSIDERS II**

El árbol de habilidades es más amplio. Está dividido en dos grandes ramas (heraldo y nigromante). Y con un sistema de niveles basado en la experiencia como en los RPG.

## GRÁFICOS



**DARKSIDERS**

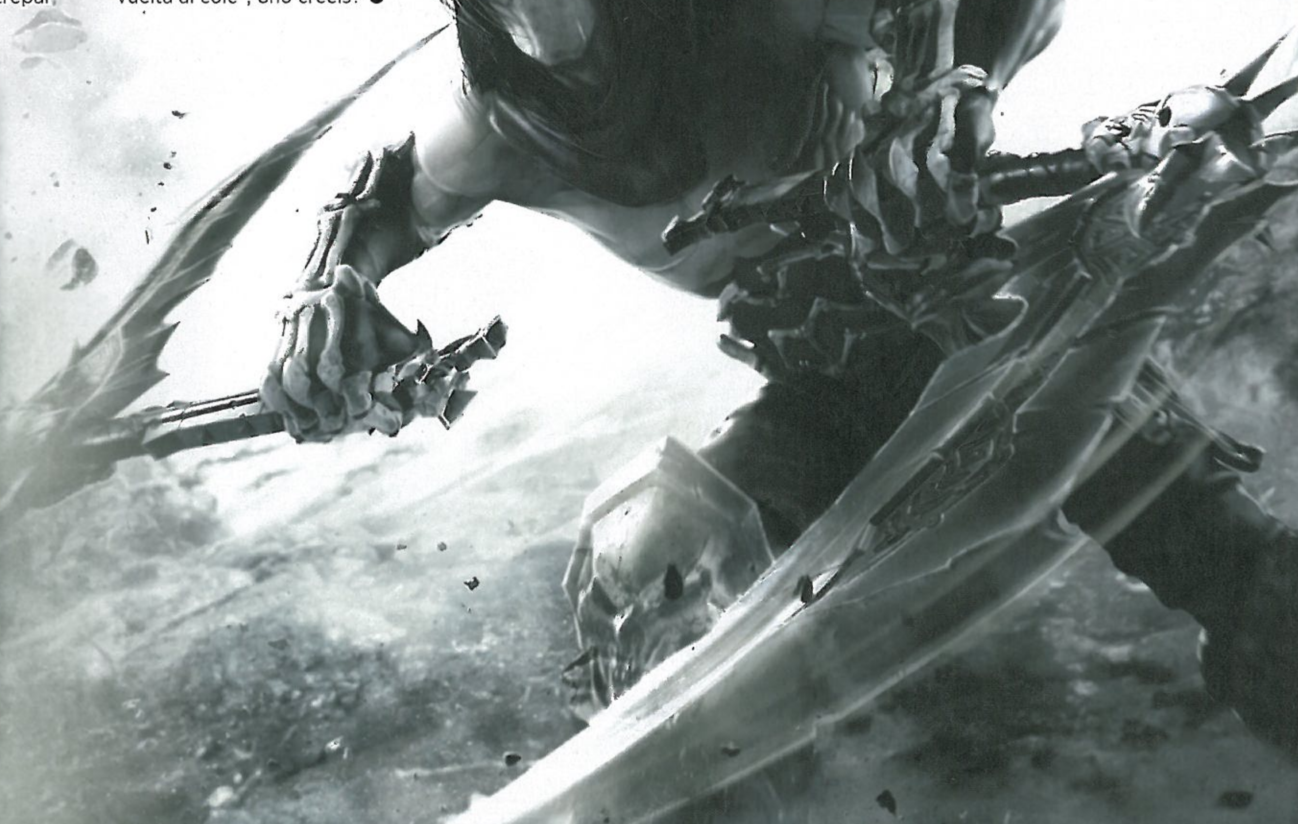
Del primer *Darksiders* nos gustaron bastante los diseños, pero técnicamente tenía sus fallos. Ciertos efectos como la lava o el agua no estaban bien logrados.



**DARKSIDERS II**

Sin llegar al nivel de las mejores aventuras de PS3, los gráficos de *DSII* serán algo más espectaculares que en el original. Y sin renunciar al "toque cómic" de Madureira.





# Joe Madureira

La saga *Darksiders* cuenta con un diseñador de auténtico lujo: Joe "Mad" Madureira. De sus lápices han salido todos los diseños de personajes, enemigos y localizaciones, tanto del primer *Darksiders* como en esta secuela. Madureira ha trabajado para editoriales como Marvel ("Uncanny X-Men", "The Ultimates 3"...) además de ser el creador del cómic "Battle Chasers". Antes de trabajar en Vigil ya participó en el diseño de algún que otro videojuego menor para PC, además de haber dibujado la portada de algunos títulos como *Gekido: Urban Fighters* (que salió para PSone en 2000).

■ El diseño de Muerte es 100% Madureira. ¿Le veremos sin la máscara?

■ Se ha cuidado también el diseño de los personajes secundarios, como el ave Polvo o el Padre Cuervo, guardián de múltiples secretos.

■ Así es Desesperación, la montura sobre la que cabalgaremos en *DSII*.

# Armas y armaduras

Al igual que Guerra en el primer *Darksiders*, Muerte también podrá manejar distintos tipos de armas. Su arma principal será, cómo no, la guadaña (habrá varios tipos). Pero también podremos llevar armas secundarias (algunas procedentes de enemigos caídos) como martillos, hachas, garras, armas de fuego... Tras equipar la que queramos, ejecutaremos su ataque con el botón ▲, pudiendo combinarlos con los ataques del arma principal. Por otro lado, en *Darksiders II* podremos equiparnos con distintas armaduras. Dichas armaduras estarán divididas en distintas partes: hombros, guantes, botas... Cada uno con sus efectos. Por supuesto, el aspecto de Muerte variará en función del tipo de armadura que llevemos equipada (aquí tenéis unos ejemplos). Eso sí, el uso de armas y armaduras está limitado por nuestro nivel (como en muchos juegos de rol). Es decir, habrá que acumular la experiencia necesaria para tener el nivel exigido por cada objeto para poder equiparlo.



■ Las hachas son armas secundarias pesadas. Son lentas pero muy poderosas. Permiten a Muerte realizar un ataque giratorio.



■ Los martillos son armas secundarias ligeras que nos permiten realizar ataques más rápidos, aunque menos dañinos.



■ También hay armas cuerpo a cuerpo como guanteletes o estas garras, con las que podremos realizar un ataque en el aire.



■ Las guadañas son el arma principal y la que más variedad de ataques tiene. Las hay a un mano o "partidas" en dos pequeñas.



■ La armadura del Ángel de la Muerte nos protegerá en nuestro viaje por el Inframundo. Está mejorada por poderes "celestiales".



■ Sombra de la Muerte es una de las armaduras más poderosas, aunque no podremos equiparla hasta que alcancemos el nivel 10.



■ La Armadura de Caminante permite a Muerte ser más ágil. Con ella se parece aún más a Skeletor (el de los Masters del Universo).

# GameStop

power to the players

Compra sin moverte de casa en:
**www.gamestop.es**

# PlayStation 3 160GB

**+ Gran Turismo 5 + Packs de contenido descargable***
**+ 2º mando GameStop**

**Packs incluidos:**
- Pack de coches 1, 2 y 3
- Pack de circuitos 1 y 2
- Pack de velocidad
- Pack especial de pintura




+




+










* Necesitas conexión a internet para descargar los packs

# PS Vita WiFi

**Llévatela desde:**

**49'99 €***






**al traer tu iPod® Touch4 64GB***

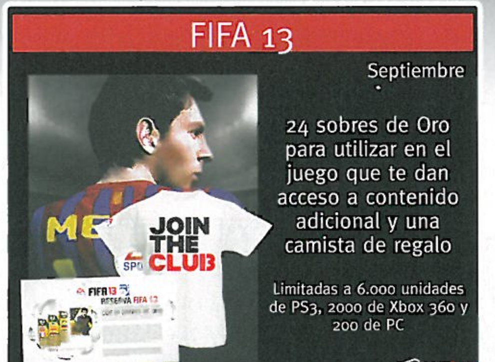
*El iPod® Touch4 64 GB entregado debe de estar en perfecto estado y funcionar correctamente. Promoción válida hasta el 15 de agosto 2012 y sólo para la compra de PS Vita versión WiFi. Consulta condiciones de compra en tu tienda GameStop. GameStop no está afiliado con Apple Inc. iPod touch®, iPhone®, iPad® disponibles en tiendas GameStop y web, han sido renovados por GameStop. iPod touch®, iPhone® y iPad® (incluyendo imágenes de los mismos) son marcas registradas de Apple Inc.

P.V.P PSVITA WiFi 249,99€

# Próximos lanzamientos

## FIFA 13

Septiembre




24 sobres de Oro para utilizar en el juego que te dan acceso a contenido adicional y una camista de regalo

Limitadas a 6.000 unidades de PS3, 2000 de Xbox 360 y 200 de PC

GameStop EXCLUSIVO

## Medal of Honor Warfighter

Octubre



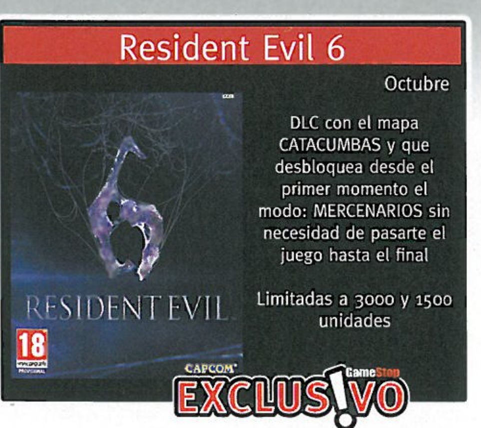

Edición Limitada con contenido EXTRA al precio de la estándar y chapas de identificación al realizar la reserva

(Limitada a las 1.000 primeras reservas)

GameStop EXCLUSIVO

## Resident Evil 6

Octubre




DLC con el mapa CATACUMBAS y que desbloquea desde el primer momento el modo: MERCENARIOS sin necesidad de pasarte el juego hasta el final

Limitadas a 3000 y 1500 unidades

GameStop EXCLUSIVO

# PS VITA QUIERE JUGAR EN EL MUNDO REAL

# REALIDAD AUMENT

***EyeToy, EyePet* o *Invizimals* han sido la puerta de entrada a un nuevo tipo de juegos, de Realidad Aumentada, en los que vemos objetos y enemigos virtuales sobre imágenes reales gracias a una cámara. Y con Vita el género va a crecer...**

En 2003, con la llegada del primer *EyeToy: Play* a PS2 se abrieron las puertas para un nuevo tipo de juegos, comúnmente conocidos como "de Realidad Aumentada". Estos juegos siempre requieren el uso de una cámara compatible (en el caso de PS2, la propia EyeToy), para mostrarnos a nosotros o nuestro entorno en pantalla, donde además aparecen objetos, personajes u otros elementos virtuales con los que interactuamos. Así, *EyeToy: Play* ofrecía una decena de pruebas en las que debíamos usar nuestro cuerpo para, por ejemplo, dar toques a un balón virtual o golpear ninjas. Unas simples mecánicas que dieron lugar cerca de 15 juegos distintos en PS2, algunos con ideas más complejas como, por ejemplo, convertirse en nuestro entrenador personal (*Kinectic Combat*...). En el caso de PS3, la cosa fue más allá, proponiendo fórmulas nuevas como criar una mascota en *EyePet* o un juego de combate y estrategia con cartas con *Eye of Judgment*. Y la tendencia va a seguir, por ejemplo, con *Wonderbook*, los libros de realidad aumentada compatibles con Move. Y por no hablar de PSP y sus *Invizimals*...

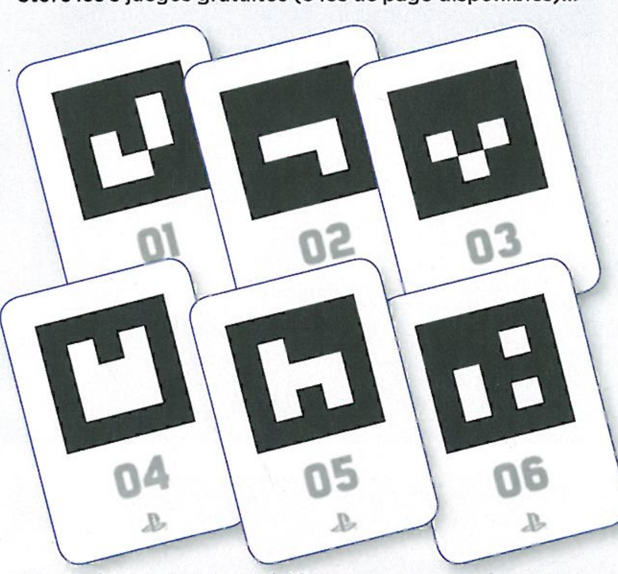



**Pero donde la cosa promete ir más allá es con PS Vita.** La consola llegó con 6 tarjetas de RA incluidas en la caja y con 3 juegos descargables gratuitos disponibles el día de lanzamiento. De hecho, Sony ha presentado ya en sociedad la línea de juegos "AR Play", bajo la que se reunirán todos los juegos de realidad aumentada que se lanzarán para la portátil. De momento han salido

ADA

## ¿QUÉ NECESITO?

Para empezar a disfrutar de los juegos de Realidad Aumentada en Vita sólo necesitas las 6 tarjetas que vienen en la caja de la consola (también puedes descargarlas desde la web que indicamos abajo e imprimirte incluso versiones más grandes), las cámaras de la portátil y descargarte del Store los 3 juegos gratuitos (o los de pago disponibles)...




■ Las 6 tarjetas vienen en la caja de Vita, y puedes descargar e imprimir estas si las pierdes eu.playstation.com/media/8DokiOUp/AR%20Play%20cards.pdf





■ Vita trae de serie 2 cámaras y, por ahora, los juegos de realidad aumentada sólo usan la trasera. Veremos si en el futuro alguien usa la delantera...

dos más (*Table Top Tanks* y *PulzAR*, de los que os hablamos más adelante), a los que hay que sumar los títulos que Sony está preparando en estos momentos y que quieren sacar al ritmo de un juego por mes, a un precio similar a lo visto hasta ahora (unos 2 € de media). Entre estos nuevos juegos habrá de todo, desde juegos de carreras a deportivos centrados en disciplinas como el hockey. Tampoco olvidamos que Novarama, el estudio español responsable de *Invizimals*, prepara una nueva entrega de esta saga para Vita, con la que prometen exprimir todas las nuevas funciones de la portátil, sin olvidar que su juego de lucha *Reality Fighters*, también con elementos de realidad aumentada, fue un título de lanzamiento. La Realidad Aumentada se ha instalado en Vita con la intención de quedarse. ○

**La tendencia de jugar mezclando elementos reales con otros virtuales ha llegado fuerte a PS Vita y su intención es quedarse y evolucionar.**

# Juegos RA ya disponibles




Cualquier lugar es bueno para jugar con *PulzAR*. ¿Qué tal la mesa de trabajo?



Cada tarjeta de realidad aumentada se convierte en pantalla en un deflector o un duplicador de los rayos láser.




El juego ofrece 5 niveles con 5 puzzles cada uno. Además, todos tienen un reto extra: tocar con el láser 3 monedas.




*PulzAR* es un puzzle en el que debemos guiar uno o varios haces láser hasta unos acumuladores de energía para poder lanzar un cohete al espacio y destruir un meteorito.

## PULZAR

PS VITA | SONY | PUZZLE | 2 EUROS

¿Alguna vez has probado un puzzle en el que debemos guiar un haz láser hasta un punto usando espejos y otros elementos? En PSP ha habido hasta un Mini (*Deflector*) centrado en este tipo de puzzle, pero hasta ahora no se había abordado desde la perspectiva de la realidad aumentada. Así *PulzAR* ofrece 5 niveles con 5 puzzles cada uno, en los que debemos llevar un haz láser hasta un acumulador de energía para poder lanzar un cohete al espacio y así destruir un meteorito que amenaza el planeta. La primera tarjeta sobre la mesa dispone el silo del misil, la posición los haces láser y los obstáculos, mientras que cada tarjeta adicional es un espejo u otro objeto que nos ayude a conducir un haz, como un duplicador. A partir de aquí la cosa se va complicando de forma progresiva, con un mayor número de haces láser y acumuladores de energía de distintos colores, filtros para cambiarlos de color o retos extra como recoger 3 monedas en cada nivel. Un desarrollo divertido y rejugable y con trofeos, que funciona bastante bien y te entretendrá durante unas horas por 2 ajustados euritos...

PS VITA | SONY | HABILIDAD | GRATUITO

## CLIFF DIVING

De los tres juegos de RA gratuitos del Store, *Cliff Diving* es el más divertido. Se trata de un juego de saltos acrobáticos en los que tenemos que caer en piscinas de distintos tamaños pasando antes por aros y pulsando el botón indicado en cada aro para realizar una pirueta. Es simple, pero una vez que empieces a jugar, no podrás dejarlo...



Sólo usa una tarjeta RA, para crear el marco en el que saltamos, como este barco.



Saltar por aros y caer en piscinas de distintos tamaños es el objetivo de *Cliff Diving*.



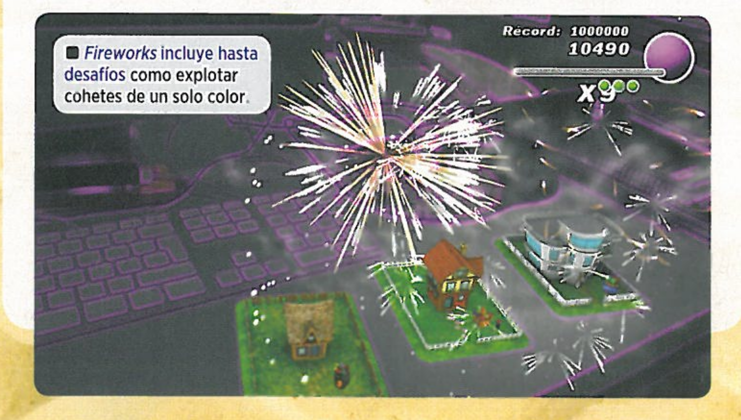
PS VITA | SONY | HABILIDAD | GRATUITO

## FIREWORKS

Otro de los juegos gratuitos del Store y que, además, también es divertidillo. Usa hasta 3 tarjetas RA, siendo cada una una casa desde la que se lanzan fuegos artificiales, que nosotros explotamos al tocar la pantalla, pudiendo realizar combos y efectos realmente bellos. También ofrece desafíos, ránkings online... Es entretenido, aunque algo simple.



Ránkings online, un modo infinito... Ofrece opciones para divertir mucho tiempo.




*Fireworks* incluye hasta desafíos como explotar cohetes de un solo color.



Hay variados power ups, como escudos o ataques aéreos, en los que tenemos que indicar con el dedo la zona a bombardear.




El editor de niveles nos permite crear arenas de combate introduciendo obstáculos y objetos como ametralladoras.

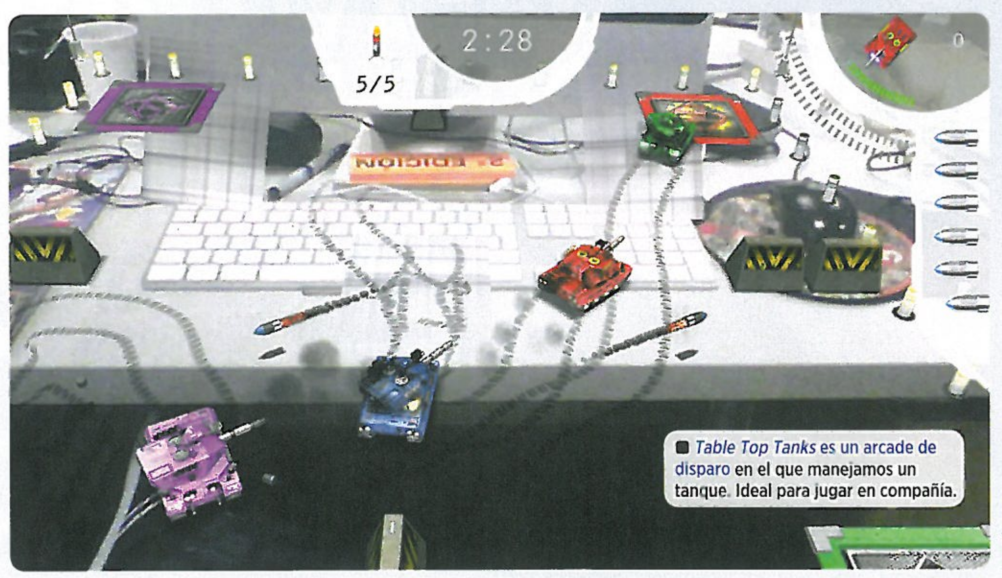



*Table Top Tanks* es un arcade de disparo en el que manejamos un tanque. Ideal para jugar en compañía.

# TABLE TOP TANKS

PS VITA | SONY | ACCIÓN | 2 EUROS

Es el primer juego de acción y disparos de Realidad Aumentada de Vita y nos invita a combatir con pequeños tanques en el lugar que queramos, ya sea nuestro escritorio o "espanzurrados" por el suelo. Y pese a que solo cuesta 2 euros, el juego viene cargado de opciones. Para empezar, cuenta con más de 15 desafíos para un jugador, en los que aprenderás los rudimentos de *Table Top Tanks*. Situaciones como duelos contra otros 3 tanques, destruir dianas, recoger banderas y llevarlas a la base e incluso todo esto mezclado y regado con power ups como escudos o disparos triples. Tampoco faltan modos competitivos para hasta cuatro jugadores vía ad hoc (con modalidades como 2 contra 2 o capturar la bandera) o un editor de "niveles", que nos permitirá crear nuestros propios campos de batalla, eligiendo el tamaño y añadiendo objetos como ametralladoras fijas u obstáculos de diversas formas (que incluso podemos editar para aumentarlas de tamaño) para incordiar durante la batalla.

Por su parte, el control, aunque sencillo, recrea fielmente el manejo de un tanque: con el stick izquierdo controlamos el movimiento y con el derecho la torreta de disparo.

Por todo esto, *Table Top Tanks* es el juego de RA más recomendable para los que busquen una experiencia multijugador, ya que es donde más diversión y duración vas a encontrar (los desafíos para un jugador se quedan cortos). Si es tu caso, seguro que le sacarás mucho jugo a los 2 € que cuesta...



PS VITA | SONY | LUCHA | 22 EUROS

# REALITY FIGHTERS

Los creadores de *Invizimals* debutaron en Vita con otro juego de Realidad Aumentada, esta vez centrado en la lucha. Y gracias a las cámaras de la portátil podemos crear un luchador con nuestro aspecto o incluso hacer que nuestro entorno sea el escenario del combate. No es muy profundo, pero sus opciones y modos te arrancarán una sonrisa....




*Reality Fighters* nos permite crear luchadores y editarlos con multitud de ítems.




*RF* es un juego de lucha 1 vs 1 que usa las cámaras para recrear los escenarios.

PS VITA | SONY | DEPORTIVO | GRATUITO

# TABLE FOOTBALL

El tercer y, por ahora, último juego gratuito es una versión del Subuteo o juego de fútbol por turnos. Utiliza todas las tarjetas RA para crear el campo (podemos ajustar el tamaño), las gradas e incluso el marcador. El desarrollo es lentillo, pero hay modo multijugador para 2, bien vía Wi-Fi, bien pasando la consola, que le da algo de vidilla.



El campo, las gradas o el marcador son elementos que "brotan" de las tarjetas RA.




*Table Football* es un juego de fútbol por turnos, muy del estilo "Subuteo"...

## CUANDO LA MAGIA Y LA FANTASÍA SE SIGUEN FORJANDO EN EL PAÍS DEL SOL NACIENTE

# ES EL TURNO DEL ROL JAPONÉS



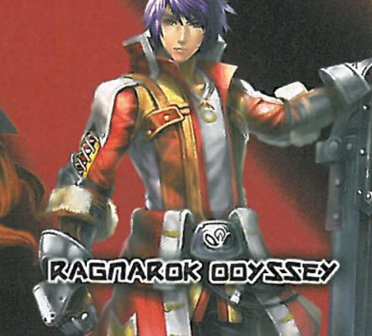
TALES OF GRACES F

NI NO KUNI

FINAL FANTASY XIV



DRAGON'S CROWN



RAGNAROK ODYSSEY

**Con el lanzamiento de *Skyrim*, *Oblivion* o *Fallout*, los juegos de rol occidentales han eclipsado a los tradicionales juegos de rol nipones, que prometen "contraatacar" con una nueva generación de títulos que destacan tanto por elementos estéticos comoo por resucitar "viejas" fórmulas puestas al día en nuevas plataformas...**

■ *Tales of Grace F* es un RPG de corte clásico, aunque con combates más dinámicos de lo habitual. Promete más de 60 horas de juego.

# Tales of Graces f

## El rol japonés más tradicional

**Con más de 15 títulos a sus espaldas (spin offs aparte), la saga *Tales of* quiere demostrar que hay J-RPG de calidad más allá de *Final Fantasy*...**

PS3 | NAMCO BANDAI | ROL | 31 DE AGOSTO

Namco lleva trabajando en la serie *Tales of* desde 1995 y a pesar de sus fabulosos guiones y su cuidada jugabilidad, pocos juegos han llegado a Europa. Por eso nos alegra que se vaya a lanzar *Tales of Graces F*, puesta al día del juego de Wii de 2009, al que se han añadido gráficos en HD, nuevos vídeos de anime y atuendos y un epílogo.

**El juego nos contará la lucha entre tres reinos,** que ansían controlar una sustancia llamada Arles, clave en el desarrollo de la civilización. Nosotros encarnaremos a Asbel, un joven que renuncia a sueño de convertirse en caballero para perseguir una meta más elevada en compañía de sus amigos de la infancia. Infancia que viviremos en un extenso prólogo, ya que parte del encanto del juego se centrará en desarrollar la historia de los personajes. Además, ofrecerá un sistema de combate con ideas propias, como poder alternar entre dos estilos de combate (combos o habilidades) pulsando un botón, o cocinar durante la batalla para crear ítems. Añade la posibilidad de recorrer libremente el mapeado entre ciudades y mazmorras (no como en otros *Tales*), la opción de huir de los combates o crear mejores objetos con alquimia y el resultado es tan japonés como atractivo. Por desgracia, está confirmado que llegará en inglés...



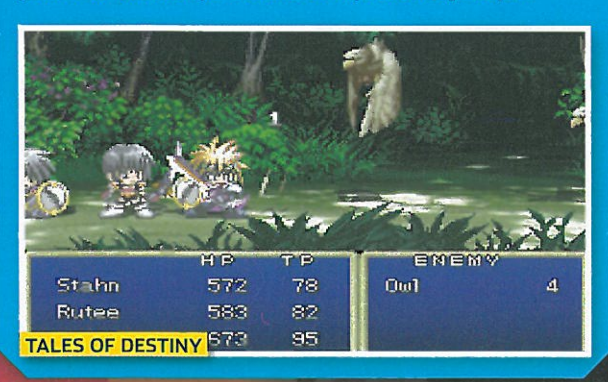
■ Es la puesta al día de un juego de Wii de 2009, con mejores gráficos, un epílogo con 10 horas extra de duración y otras novedades.

### EDICIÓN ESPECIAL

■ El día de lanzamiento sólo habrá una edición, la especial. Costará 60,95 € e incluirá un libro de arte, la BSO, vídeos y un cupón para descargar trajes.

### UNA SAGA CON MUCHA HISTORIA...

La saga *Tales of* (algo así como "Relatos de...") nació de la mano del Wolfteam, cuyos miembros formaron Telenet Japan (y algunos crearon Tri-Ace, responsables de *Star Ocean*), estudio que se alió con Namco para crear Namco Tales Studio. La primera entrega, *Tales of Phantasia*, se lanzó en 1995 para Super NES y desde ahí ha pasado por PSone, PS2, GameCube, DS, Wii, PS3... sumando más de 15 títulos. Incluso tiene una serie de "spin offs", *Tales of the World*, pensados para portátiles. Y añade un par de series de TV, dos OVAs y una peli.

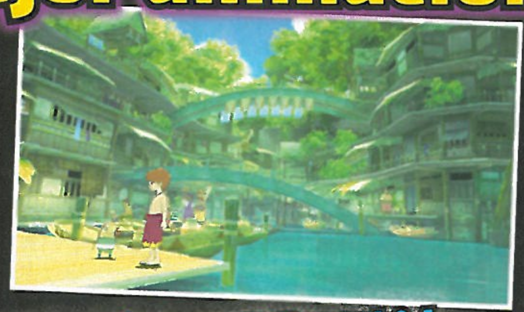



TALES OF DESTINY

Ni No Kuni será una mágica aventura, en la que no faltarán combates ni exóticos y coloristas parajes, sacados de los pinceles de Studio Ghibli.

# NI NO KUNI
## WRATH OF THE WHITE WITCH™

# » Con el encanto de la mejor animación



**Dos colosos de la industria del entretenimiento japonés, el Studio Ghibli de animación y los desarrolladores Level-5, se unen para crear un RPG único.**

PS3 | NAMCO BANDAI | ROL | 25 DE ENERO

Si estás cansado de los habituales arquetipos en el rol japonés *Ni No Kuni* debería estar en lo más alto de tu lista de juegos de rol a tener en cuenta. Su título, que traducido significaría "el otro mundo", enlaza directamente con la trama principal, que tiene como punto de partida un hecho más crudo de lo habitual: Oliver, a sus 13 años, se queda solo tras ver como su madre muere. Sus lágrimas despiertan al hado que habita en el interior de Drippy, un muñeco que le regaló su madre, quien le cuenta que existe un mundo paralelo donde ella aún podría estar viva y le entrega un libro de magia. Así, Oliver y Drippy se sumergen en este mágico mundo, donde hay versiones alternativas de personas, lugares y animales que conocen, en busca de su madre.

**Oliver visitará ciudades y recorrerá** amplios parajes en los que no faltarán enemigos. Para enfrentarnos a ellos podremos usar los hechizos del libro o invocar a una marioneta guerrera que moveremos libremente por el escenario. Será un híbrido entre los combate por turnos y la acción, que busca ser asequible para cualquier jugador (y llegará con textos en castellano). Pero por lo que destacará *Ni No Kuni* será por los diseños del Studio Ghibli y sus escenas de animación, con la calidad habitual de sus películas. Un juego que promete devolvernos la magia del mejor rol japonés.

## EDICIÓN ESPECIAL



**Promete crear escuela.** incluirá un peluche de Drippy, el libro de magia de Oliver con más de 300 páginas (en inglés) y un código con DLC. El precio es aún un misterio...

## DOS TALENTOS, UN RPG ÚNICO

*Ni No Kuni* ha surge de la unión de dos equipos muy distintos. Por un lado Level-5, padres de RPG como *Dark Cloud o Dragon Quest VIII* o los puzzles de *Profesor Layton*, quienes han creado la base jugable. Y por otro está el estudio Ghibli, el llamado "Disney japonés" por su enorme talento y creatividad. Ellos han creado la estética y su mágico mundo. Les avalan sus casi 30 años de historia y películas tan conocidas como "Nausicaa del valle del viento", "Ponyo en el acantilado" o "Mi vecino Totoro"...



DRAGON QUEST VIII



MI VECINO TOTORO

■ *FFXIV* será un juego de rol masivo online, en el que tendremos que estar conectados permanentemente para poder cumplir las misiones, ya sea solos o con otros jugadores.





# FINAL FANTASY® XIV ONLINE

## » A la conquista del rol masivo online

**Tras un polémico lanzamiento en PC, el juego de rol masivo online de Square Enix se prepara para volver muy mejorado.**

PS3 | SQUARE-ENIX | MMORPG | 2013

A finales de año, Square Enix relanzará en PC su último juego de rol masivo online, que saldrá al mismo tiempo en PS3. Esta nueva versión, llamada *FFXIV 2.0*, corregirá todos los fallos y atenderá a las quejas de los jugadores: contará con nuevo motor gráfico, nuevo interfaz (que en la versión de PS3 será distinto, bautizado como Hot Cross Bar), mapas rediseñados, novedades en jugabilidad, más opciones como poder crear personajes de ambos sexos en ciertas razas... Incluso habrá aplicaciones para Vita o iPhone para gestionar nuestro inventario, entre otras cosas.

**Como MMORPG, *FFXIV* ofrecerá un desarrollo habitual por misiones** que podremos elegir con libertad y cumplir solos o acompañados, aunque se ha buscado un equilibrio para que se pueda avanzar sin necesidad de formar parte de un grupo o guild. Podremos crear a nuestro personaje eligiendo una raza (y hasta modificar su aspecto) y una clase, de entre las 4 disponibles: discípulos de la guerra, de la magia, de la tierra y de la mano. Cada una de ellas ofrecerá varias profesiones dependiendo de las habilidades que elijamos al crear el personaje. Y subiremos de nivel y mejoraremos mediante un sistema parecido al de *Skyrim*, es decir, cuanto más uses una habilidad, mejor serás con ella. A pesar de todos estos atractivos, aún no se ha confirmado si el juego será de pago con cuotas mensuales o sí será un F2P o Free 2 Play, aunque viendo lo que ha pasado con *DC Universe*...

# MÁS FF EN EL HORIZONTE

## FINAL FANTASY TYPE 0

PS VITA | SQUARE ENIX | ROL ACCIÓN | SIN CONFIRMAR

Lanzado en octubre del año pasado en Japón para PSP, nada se ha vuelto a decir sobre el lanzamiento en EE.UU. y Europa, lo que es realmente raro. Se viene rumoreando tiempo que el juego se está adaptando a Vita, con mejoras como el uso del segundo stick o un pequeño lavado de cara gráfico. Ojalá se confirme, porque tiene una pintaza...



## FINAL FANTASY VERSUS XIII

PS3 | SQUARE ENIX | ROL ACCIÓN | SIN CONFIRMAR

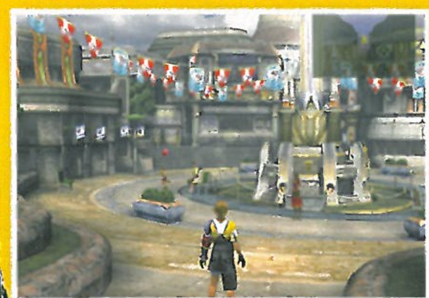
Otro que se lleva retrasando lo indecible, pero que en 2013 podría ver la luz finalmente. Será el último juego de la "Fabula Nova Crystallis", ambientada en el universo de *Final Fantasy XIII*, pero en otra época y con otro sistema de juego, en el que los combates estarán marcados por la acción, al estilo de *Crisis Core* de PSP.



## FINAL FANTASY X HD

PS3 Y PS VITA | SQUARE ENIX | ROL | 2013

El incombustible clásico de PS2 va a beneficiarse del tratamiento "remake" para llegar a PS3 con un acabado gráfico HD, trofeos y otras pequeñas mejoras, que nos permitirán disfrutar de esta obra maestra tanto en la consola de sobremesa como en la portátil. Una lástima que no se decidan a hacer algo parecido con *FFVII*, que sí saldrá en PC.

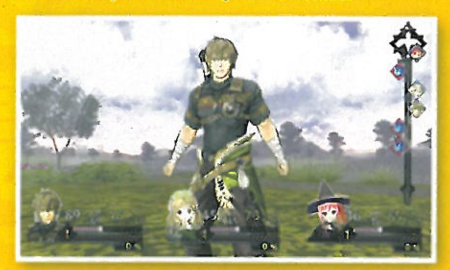


# PRÓXIMAMENTE EN JAPÓN

## ATELIER AYESHA

PS3 | GUST | ROL | SIN CONFIRMAR

*Atelier* es otra de las sagas de éxito en Japón y está centrada en "artesanos" de diversos tipos, que deben buscar materiales para combinarlos y crear mejores objetos. Y *Ayesha* es el tercer juego de la serie aparecido en PS3 (tiene más de docena de juegos en PSP, PS2 y spin offs en DS y otros sistemas), con dos líneas argumentales: encontrar a la hermana de la protagonista y recopilar diferentes hierbas para crear mejores remedios.



## PERSONA 5

PS3 | ATLUS | ROL | SIN CONFIRMAR

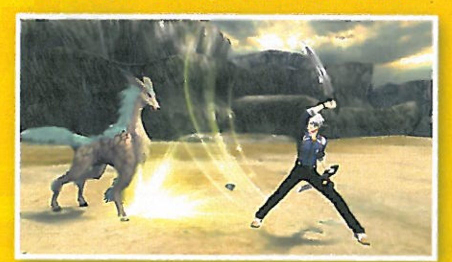
Mucho se lleva hablando de la esperada nueva entrega de *Persona*, el que será el primer juego de rol de la saga en la era de la alta definición. Poco o nada cierto se sabe, salvo que seguirá apostando por la ambientación estudiantil, el uso de Personas para combatir contra las criaturas del mal... Y poco más. Hace poco se ha filtrado una supuesta banda sonora, nuevos datos... pero nada real. Puede que Atlus diga algo en el próximo Tokyo Game Show.



## TALES OF XILLIA 2

PS3 | NAMCO BANDAI | ROL | SIN CONFIRMAR

Ahora que se acaba de anunciar la llegada de la primera entrega de *Tales of Xillia* a Europa en 2013, los japoneses ya están preparando la secuela para finales de 2013. Se desarrollará un año después de terminar el juego original, ofrecerá un look más moderno y mecanizado que el de otros *Tales of* y el tema central del argumento se basa en una complicada pregunta: ¿estás preparado para destruir el mundo por el bien de una chica?





*Dragon's Crown* es un juego de rol de acción en el que podemos cooperar con 3 amigos para buscar el tesoro que da nombre al juego.

# Cuando el rol y la acción es cosa de cuatro jugadores

**Es una de las promesas del rol de acción, un título con cooperativo para 4, elementos de la mitología nórdica...**

PS3 Y PS VITA | VANILLAWARE | ROL DE ACCIÓN | 2013

La búsqueda de un mítico tesoro, la corona de dragón (o Dragon's Crown), en las catacumbas y mazmorras que descansan bajo la civilización, es el objetivo de este juego de rol de acción, que cautivó tanto al público nipón como al occidental por su atractiva puesta en escena (parte de culpa tienen sus explosivas féminas protagonistas), sus opciones cooperativas para cuatro jugadores y su lanzamiento simultáneo en PS3 y PS Vita. Además, es el primer juego HD de Vanillaware, los creadores de renombrados títulos (*Odin Sphere*, *Muramasa*...).

**Ofrecerá 6 personajes jugables,** (elfo, amazona, guerrero, sacerdotisa, mago y enano), cada uno con sus propias armas, fortalezas y debilidades, así como ataques físicos y diversas habilidades mágicas, que además podremos potenciar a lo largo de la aventura; sin olvidar armas, protecciones y amuletos que podremos recoger por el camino para personalizarlos aún más. Además, con cualquiera de ellos nos enfrentaremos al desarrollo típico de un beat'em up con scroll lateral, aunque en cada mazmorra podremos aceptar misiones extra e incluso podremos acceder a distintas zonas dependiendo de nuestras decisiones (huir de un enemigo, robar un objeto de un jefe derrotado...). Este desarrollo se podrá jugar vía PSN con 3 amigos, podremos compartir la partida entre PS3 y PS Vita y cada plataforma ofrecerá opciones distintas para, por ejemplo, gestionar los ítems (en Vita lo haremos con la pantalla táctil). Promete MUCHÍSIMO...







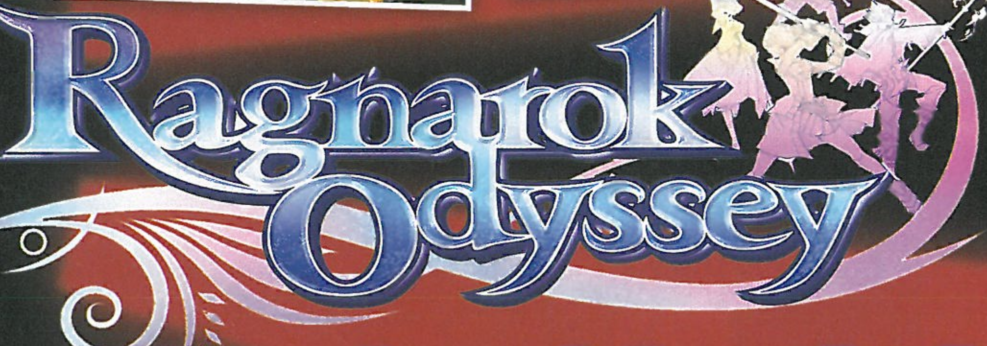




Captura de monstruos, quests o misiones, posibilidad de editar a nuestro personaje... *RO* será muy parecido a *Monster Hunter*.








# El heredero del estilo de juego de Monster Hunter

**Capcom se ha llevado la siguiente entrega de su popular juego de captura de monstruos a 3DS, pero tranquilos que en Vita ya hay "sustitutos"...**

PS VITA | GAME ARTS | ROL DE ACCIÓN | SIN CONFIRMAR

Ambientado en el universo del juego de rol masivo online de PC *Ragnarok Online*, *Odyssey* nos invitará a defender el reino de Rune Midgar de monstruos, goblins, gigantes y otras criaturas que pretenden someterlo por la fuerza. En este colorista mundo de fantasía, podremos cooperar online y ad hoc con hasta 3 amigos. Y, como en el juego de Capcom, no faltarán las opciones para personalizar a nuestro guerrero, con posibilidades como elegir su atuendo o su profesión entre 6 distintas (clérigo, mago, asesino...). Así, con nuestro personaje, podremos aceptar quests o misiones en nuestro reino para salir a explorar los alrededores, que es donde transcurre toda la acción. Acción que, todo sea dicho, nos hará medirnos a enemigos de todo tipo, desde pequeñas gelatinas a lobos y monstruosidades que no entrarán en la pantalla de Vita, con un sistema de combate que promete ser más ágil y veloz que el de *Monster Hunter* (tendrá ataques débiles, fuertes, en salto y deslizantes que podremos combinar). Además, derrotar a algunos de estos jefes nos reportará tarjetas de Tarot, con las que podremos potenciar algunas facetas de nuestros personajes e incrementar aún más sus habilidades y destrezas. Y gráficamente promete estar por encima de lo visto en el juego de Capcom, con efectos visuales muy logrados y diseños de criaturas realmente atractivos, aunque sus opciones de juego no parecen tan profundas como las de cualquier *Monster Hunter* (por el tema de creación de armas, materiales, etc). *RO* ya está a la venta en Japón y se ha confirmado su lanzamiento en USA, aunque aún nadie sabe si llegará a Europa...

## TAMBIÉN EN PS VITA

### PERSONA 4 THE GOLDEN

PS3 | ATLUS | ROL | SIN CONFIRMAR

La saga de ambientación estudiantil también ha "sufrido" el tratamiento remake en PS Vita, donde se ha convertido en uno de los juegos más vendidos gracias a esta cuarta entrega remasterizada y puesta al día con una nueva intro, nueva música o un nuevo personaje jugable. Por desgracia, ninguna compañía ha confirmado aún si lo traerá...



### TALES OF INOCENCE R

PS VITA | NAMCO | ROL | SIN CONFIRMAR

Como casi todos los juegos de rol de Vita, se trata de otro remake de un juego de DS lanzado en enero en Japón (aún no tiene fecha para Europa). Añade nuevas escenas de anime, nueva música y apariencias para los protagonistas, así como un montón de novedades en su dinámico sistema de combate. Dudamos que llegue a Europa, la verdad.



### Y'S CELCETA NO JUKAI

PS VITA | FALCOM | ROL | SIN CONFIRMAR

Remake de *Y's IV*, una de las entregas más recordadas de esta querida y vetusta saga de rol nipón. Este remake contará con numerosas mejoras más allá del apartado gráfico, como la posibilidad de cambiar de personaje durante las batallas (que estarán más orientadas a la acción) o un mejor uso de la cámara. No se sabe si llegará a España.



# Regalamos

## ¡¡¡ 10 juegos Lollipop Chainsaw para PS3 y 2 cazadoras exclusivas !!!

## ¡¡¡Descárgate este refrescante fondo para tu móvil y llévate estos geniales regalos!!!

**Si quieres conseguir uno de los juegos más originales y divertidos que han pasado por PS3 en los útimos tiempos, sólo tienes que mandarnos un SMS, descargarte este fondo y participarás en el sorteo de 10 *Lollipop Chainsaw* y 2 cazadoras exclusivas.**

**2 Cazadoras exclusivas**




**¡DESCÁRGALO YA EN TU MÓVIL!**




**10 Juegos Lollipop Chainsaw**

## » BASES DEL CONCURSO

Envía un SMS número 27363, poniendo: play163pop (espacio) datos personales y descárgate nuestro fondo de pantalla. Ejemplo: play163pop Alberto Pérez C/ Torrejón 1 28035 Madrid.

Coste SMS: 1,42€ IVA incl. Axel Springer España. tel 902 11 13 15. www.axelspringer.es. Si eres menor de edad necesitas el consentimiento de tu padre/tutor.

1.- De entre los que descarguéis el fondo se elegirán 10 por sorteo. 2 recibirán 1 juego *Lollipop Chainshaw* para PS3 + Cazadora. Los otros 8 recibirán una copia del juego.
2.- Plazos de participación: del 15 de julio al 15 de agosto de 2012.
3.- Válido para Vodafone, Movistar, y Orange.
4.- Premios no canjeables por dinero.
5.- Habrá un período de 3 meses para reclamar los premios que nos sean devueltos. Pasado el plazo, entenderemos que el ganador rechaza el premio y no tendrá derecho a solicitarlo.
6.- No se admitirán reclamaciones por pérdida por parte de Correos.
7.- Válido en España.
8.- Participar implica la aceptación de las bases.
9.- Cualquier supuesto no especificado será resuelto por los organizadores, Warner y Playmanía.

**Política de protección de datos en www.axelspringer.es/sms-datospersonales.**














# NOVEDADES






PÁGINA 32

## SPEC OPS THE LINE

La arena se convierte en protagonista de este shooter en el que la angustia, las decisiones difíciles y el más moderno armamento van de la mano.



PÁGINA 36

**The Amazing Spider-Man.** Aunque se titule igual que la película, en realidad los acontecimientos del juego transcurren justo después, así que si eres fan del trepamuros, alargas la experiencia...



PÁGINA 46

**LEGO Batman 2.** Todos los superhéroes de DC se unen para acabar con la amenaza de Joker y Lex Luthor, en un desarrollo plagado de acción, puzzles y plataformas con muchísimo humor.



PÁGINA 50

**Metal Gear Solid HD Collection (PS VITA).** Una excelente ocasión de recuperar o descubrir dos de las mejores aventuras de PS2. Y además, en PS Vita lucen de auténtico lujo...

## LOS SUPERHÉROES SON PARA EL VERANO

Siempre que nos plantamos en los meses de verano nos encontramos con menos lanzamientos que nunca. No deja de ser curioso, teniendo en cuenta que es cuando disponemos de más tiempo para jugar... Bueno, curiosidades aparte, tampoco nos podemos quejar. Los superhéroes dan el tipo, tanto en su vertiente seria con *The Amazing Spider-Man*, como en su versión más humorística con *LEGO Batman 2*. Y eso sin olvidarnos de un juego de tiros en el que la historia tiene mucho más peso del habitual, como es el emocionante *Spec-Ops: The Line*. Vita sigue sin darnos muchas alegrías, aunque la colección HD, con *MGS2* y *MGS3* es más que digna de ser tenida en cuenta. Y no os olvidéis de pasaros por el Store, que está muy, muy calentito...

### PS3



### PS VITA



## Cómo puntuamos

Para puntuar los juegos utilizamos una escala del 0 al 100. Obviamente, cuanta más alta es la cifra, mejor es el juego. Ahora te detallamos la escala.

| 0-49 | 49-59 | 60-69 | 70-79 | 80-89 | 90-94 | 95-100 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| **Deficiente.** Un juego que no merece la pena. Mejor ni lo tengas en cuenta. | **Aprobado.** Cumple... si el tema o el género te emociona. | **Bien.** Juego interesante, aunque con defectos importantes. | **Notable.** Un juego a tener muy en cuenta por los fans del género. | **Notable Alto.** Un gran juego, de lo mejor de su género. | **Sobresaliente.** Una excelente elección que no te defraudará. | **Matrícula de Honor.** Imprescindible. Tienes que tenerlo. |




Este símbolo significa que es un producto recomendado por la redacción de PlayManía.



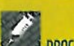

Este símbolo acompaña a productos recomendados por PlayManía por relación calidad/precio...

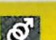



El código de regulación PEGI indica la edad recomendada y describe el contenido de los juegos con estos iconos:



EDAD RECOMENDADA

CONTENIDO DISCRIMINATORIO

DROGAS


SE DICEN PALABROTAS

SEXO

JUEGO DE TERROR

CONTENIDO VIOLENTO

ENSEÑA A JUGAR


EDAD JUEGO EN RED





Género: **ACCIÓN**
Desarrollador: **YAGER DEVELOPMENT**
Editor: **2K GAMES**
Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**
Precio: **60,95 €**




www.specopstheline.com



■ *Spec Ops: The Line* es un shooter en tercera persona desarrollado por el estudio alemán Yager que no tiene nada que ver con los anteriores *Spec Ops* (afortunadamente).

## UN **INFIERNO** DE ARENA QUE PUEDE NUBLARTE EL JUICIO

# Spec Ops: The Line

**Una devastadora tormenta de arena arrasó Dubai. Tres soldados de élite se internan entre sus ruinas. Lo que allí descubren pondrá a prueba su cordura.**

La tormenta de arena más devastadora de la historia ha convertido los lujosos rascacielos de Dubai en un amasijo de hierro, caos y muerte. Para ayudar a la desalojar a la población civil hasta allí se desplaza el coronel Joseph Konrad con su batallón (llamado cariñosamente "los Malditos del 33"). Pero las comunicaciones se pierden y nadie sabe muy bien qué está pasando en la ciudad... Para averiguarlo, el capitán Martin Walker (de los Delta Force) va a internarse en ese infierno de arena con dos compañeros, el sargento Lugo y el teniente Adams. Walker admira y se siente en deuda con Konrad porque le salvó la vida heroicamente en una misión en Kabul. Y va a hacer todo lo que esté en su mano para encontrarlo.

**Pero lo que parecía una misión de reconocimiento y rescate** se va a tornar en una auténtica pesadilla cuando nuestros tres protagonistas descubran que la tormenta de arena sólo es el menor de sus problemas. A medida que nos vayamos sumergiendo en la ruinosa ciudad descubriremos un panorama sorprendente a la par que desolador, una oscura trama llena de sorpresas en la que a veces no tendremos muy claro contra quién luchamos y que nos llevará a tener que tomar decisiones muy, muy duras... 15 capítulos nos separan de averiguar lo que realmente está pasando en Dubai. Controlaremos siempre al capitán Walker, acompañado en casi todos

## » UN **RESCATE** QUE SE CONVIERTE EN **PESADILLA**



① **AL BORDE DE LA LOCURA.** La historia tiene mucho peso. Está muy bien narrada (con diálogos buenísimos) y la ambientación es muy convincente.



② **A TIROS.** Aunque a veces no tenemos claro contra quién luchamos, nos espera un desarrollo repleto de acción. Los tiroteos casi no cesan...



③ **DECISIONES FATALES.** Y en ciertos momentos tendremos que tomar decisiones muy chungas, que te llevan a lograr unos trofeos u otros.



La historia tiene mucha importancia para ser un shooter. *Spec Ops: The Line* ofrece 4 finales y una campaña que dura entre 8 y 10 horas.



Manejaremos al capitán Walker, que suele ir acompañado de dos soldados en un desarrollo repleto de acción casi sin descanso.



Gráficamente funciona con una gran recreación de la arena y buenos efectos de luz en los escenarios exteriores. Los interiores son bastante opresivos...





## SOBREVIVE EN ESTA CAÓTICA CIUDAD

Bienvenido a Dubai. Un amasijo de hierros, sangre y arena de la que solamente los mejores saldrán vivos... ¿y cuerdos?



**NO ESTÁS SOLO.** Podrás ordenar a tus dos compañeros que eliminen un objetivo marcado, aunque eso les dejará expuestos.



**COBERTURA.** El sistema de coberturas es intuitivo y está a la altura de lo visto en los mejores exponentes del género.



**ARENA MORTAL.** A veces podrás usar la arena (sepultando enemigos por ejemplo) o sufrir tú furiosas tormentas.

***Spec Ops: The Line* es un shooter en tercera persona que busca que nos impliquemos emocionalmente a base de tomar duras decisiones.**

los momentos por Adams y Lugo. El desarrollo en sí mismo no es ni muy variado ni demasiado original. Los niveles nos proponen una interminable sucesión de tiroteos, apoyados en un intuitivo sistema de coberturas y con la posibilidad de ordenarles a nuestros compañeros que eliminen a un objetivo que marcaremos previamente. Esto último da un cierto toque táctico a los combates (hacer que nuestros compañeros ataquen les dejará más expuestos, y si son heridos deberemos curarles antes de que se desangren o será el fin...) aunque leve. De vez en cuando manejaremos una ametralladora de posición, dispararemos desde un vehículo o usaremos un mortero. Pero la inmensa mayoría del tiempo nos esperan oleadas y oleadas de enemigos en niveles bien diseñados, aunque en su mayoría lineales. Eso sí, en momentos puntuales podremos interactuar con la arena (provocando avalanchas que sepulten enemigos, por ejemplo).

**Afortunadamente, aunque sea un poco repetitivo,** el interés por seguir jugando nunca decae gracias a su historia de fondo, muy bien narrada y con unos diálogos realmente buenos (en perfecto castellano, por cierto). Estamos ante un shooter bélico atípico, ya que busca que nos impliquemos emocionalmente al obligarnos a tomar decisiones bastante delicadas que nos harán cuestionarnos nuestros principios, como soldados y como personas. De nosotros dependerá qué final veamos de los cuatro que, en esencia, presenta *Spec Ops: The Line*, en un desarrollo que da para unas 8-10 horas (algo más si quieres encontrar todos los paquetes de inteligencia ocultos por los niveles). El modo Campaña no es muy duradero, pero luego tiene un modo »



A pesar de que es un militar con experiencia, el capitán Walker las va a pasar "canutas" aquí. Olvidaos del típico héroe americano.



Disparar desde vehículos en marcha o usar un mortero son dos de los pocos momentos que rompen un desarrollo algo monótono.



Un ladrón que roba para sobrevivir y un soldado que cumple órdenes y lo castiga. Tú decides quién vive y quién muere...



Los enemigos no son variados, aunque hay varios tipos de soldado, como suicidas que corren hacia ti con un cuchillo o unidades blindadas.



En el desarrollo nos esperan momentos duros y estampas bastante explícitas. Por algo es un título para mayores de 18 años.




"¿Qué locura es ésta?" Esta pregunta nos rondará la cabeza una y otra vez a medida que nos sumerjamos en esta ruinosa versión de Dubai.





## La Campaña no es muy larga, pero tiene un buen Online y pronto llega un DLC gratis con misiones cooperativas.

Online competitivo para 8 jugadores con 6 tipos de partida, sistema de rangos y buenas opciones de personalización. A ello hay que sumar un DLC gratuito que llegará en breve con 4 misiones cooperativas para dos jugadores Online.

En cuanto al apartado técnico, ya os avanzamos que la parcela sonora convence (con un gran doblaje al castellano y una BSO con temas como "Hush", de Deep Purple). Y gráficamente es muy sólido, destacando la recreación de la arena y sus efectos (incluidas las tormentas) y los efectos de luz.

***Spec Ops: The Line* es un juego de acción** capaz de gustar tanto a los fans del gatillo fácil como a los que busquen una experiencia más "profunda". Y es que bajo su apariencia de shooter bélico en tercera persona (que es precisamente lo que es, no lo olvidemos), tiene detalles que nos han recordado a clásicos como *BioShock* o *Metal Gear Solid 3*. Al igual que nos pasó con *Max Payne 3*, su historia y su ambientación están tan bien construidas que no nos importa avanzar en un desarrollo poco original (y algo monótono) para ver qué nos espera en el capítulo siguiente. Y no hay muchos juegos de acción que puedan presumir de esto...



Disparar a esta ventana para que la arena sepulte a los enemigos es una buena táctica. Sólo podremos hacerlo en momentos puntuales.



El juego nos invita a reflexionar sobre las consecuencias de nuestros actos. Lo que parecía correcto de primeras puede no serlo...

## UN GRAN ONLINE COMPLEMENTARIO

La Campaña es algo corta, pero el Online ofrece horas y horas de diversión tanto en competitivo como en cooperativo.



**COOPERATIVO.** 4 misiones fuera de la Campaña en las que hay cooperar con un amigo (sólo Online). Llegan vía DLC gratis.



**COMPETITIVO.** Ofrece 6 tipos de partida (todos contra todos, por equipos, destruir y proteger objetivos) en 7 mapas distintos.



**RANGOS.** Ofrece varios tipos de soldado, sistema de rangos, opción de personalizarlo con distintas mejoras y armamento...

## VALORACIÓN

**» LO MEJOR**
Su trama y su ambientación, tan bien construidas que invitan a jugar hasta acabarlo.

**» LO PEOR**
El desarrollo puede resultar algo monótono y la Campaña no es muy duradera.

Te gustará + que... BINARY DOMAIN



Te gustará − que... MAX PAYNE 3



| | |
|---|---|
| 89 | **» GRÁFICOS** Solventes, alternan detalles de gran calidad con otros mejorables. |
| 92 | **» SONIDO** Gran doblaje al castellano y banda sonora dinámica y bien elegida. |
| 89 | **» DIVERSIÓN** No es muy variado, pero los tiros entretienen y la historia engancha. |
| 88 | **» DURACIÓN** 8-10 horas para la historia y luego tiene Online competitivo y co-op. |
| NOTA 89 | Este shooter bélico se desmarca de la mayoría ofreciendo una historia muy bien construida. Gustará a los fans del gatillo fácil. |





Género:
**AVENTURA DE ACCIÓN**

Desarrollador:
**BEENOX STUDIOS**

Editor:
**ACTIVISION**

Lanzamiento:
**YA DISPONIBLE**

Precio:
**70,99 €**







| | |
|---|---|
| JUGADORES: 1 | JUG. ONLINE: NO |
| TEXTOS: CASTELLANO | VOCES: INGLÉS |
| INSTALACIÓN: NO | RESOLUCIÓN: 720P |

www.theamazingspidermangame.com




*TAS* es una aventura en mundo abierto, donde nos aguardan grandes momentos de acción con el sello característico de los cómics de Spider-Man.

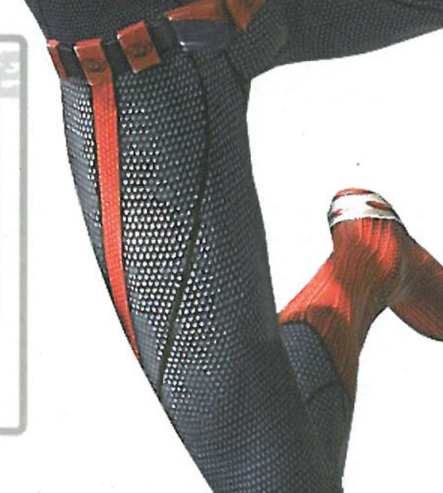
## UN GRAN PODER CONLLEVA UNA GRAN **JUGABILIDAD**

# The Amazing Spider-Man

### Si la nueva peli de Spidey te supo a poco, tranquilo: su nueva aventura en PS3 nos cuenta los hechos ocurridos después del film...

Más que un superhéroe de cómic, Spider-Man representa todo un icono de la cultura popular que le ha hecho saltar de las páginas al cine y a los videojuegos en no pocas ocasiones... Aunque no siempre con acierto y mucho menos haciendo justicia a la fama del Trepamuros. Por suerte para los seguidores del superhéroe, *The Amazing Spider-Man* es una aventura con una soberbia ambientación "marvelita" y un tono "serio" que respeta punto por punto todos los elementos que han hecho famoso al personaje. Además, aunque se basa en la recientemente estrenada película del mismo título, en realidad narra los hechos justo posteriores, con lo que aunque hayáis visto la cinta, descubriréis nuevas experiencias.

**Para no "destriparos" la peli,** sólo diremos que, básicamente, debemos detener la propagación de un virus que amenaza con infectar toda Nueva York mediante unas criaturas de laboratorio mitad humanos, mitad animales. En nuestro periplo podemos movernos libremente por Manhattan, tanto para cumplir las variadas misiones de la aventura principal (que combinan acción, plataformas, toques de sigilo y sencillos puzzles), como para realizar una serie de tareas secundarias, que van desde impedir un atraco callejero hasta fotografiar una serie de elementos del escenario o cumplir desafíos de habilidad. Precisamente esta libertad de acción es uno de los mayores aciertos del



La ambientación está muy lograda. ¡Incluso Peter Parker nos deleita con su irónico sentido del humor!

### UNA AVENTURA QUE TE **ENREDARÁ** EN UNA TELARAÑA DE ACCIÓN



1 **COMO UNA SECUELA.** La historia del juego se desarrolla justo después de la trama del nuevo film de Spider-Man. Un virus amenaza NY.



2 **TÚ ELIGES.** Tenemos libertad para movernos por todo Manhattan y también podemos encarar los combates desde múltiples ópticas.



3 **DE TODO UN POCO.** Peleas, Quick Time Events, sencillos puzzles, misiones de habilidad... Un desarrollo variado con momentos espectaculares.



■ Podemos movernos libremente por Manhattan mientras cumplimos las misiones de la trama principal o completamos tareas secundarias.



■ El sistema de combate nos permite enlazar combos de ataque y esquivar al enemigo con gran sencillez. Además, resulta espectacular.



■ Los enfrentamientos contra los enemigos clásicos de Spider-Man (Escorpión, La Iguana...) o algunos gigantescos robots, son tremendamente vistosos.





## » GOLPES CON MUCHAS POSIBILIDADES

Los combates, como en los cómics, son una constante en la aventura y disponemos de múltiples opciones distintas...



**¿DÓNDE ESTOY?** Elige zonas elevadas para sorprender al enemigo y acabar con él con sigilo o propinando un golpe letal...



**ATRAPADO.** Los lanzarredes te permiten atrapar a los enemigos durante un tiempo limitado o realizar espectaculares remates.



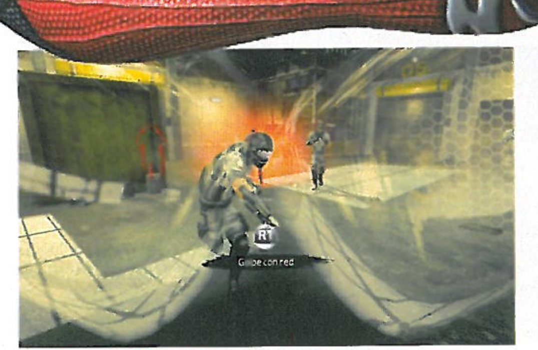
**HACIENDO EL "GALLINA".** Si la cosa se pone fea, recupere tus fuerzas en las alturas... pero cuidado con los disparos.

**Incluso con fallitos generales, esta aventura logra convencer al jugador con su variedad y algunos momentos realmente épicos.**

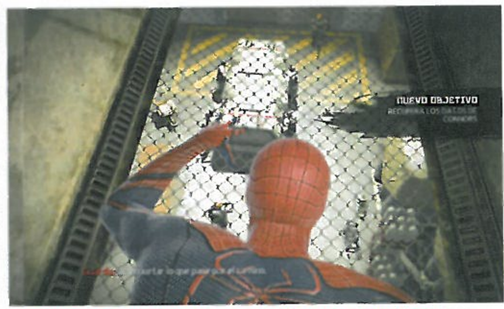
juego, tanto por las posibilidades que ofrece, como por disfrutar del hipnótico balanceo del personaje por los rascacielos de la ciudad. Y es que ningún juego había conseguido transmitirnos esa sensación de naturalidad y agilidad de Spidey: ilos movimientos son iguales a los de cualquier cómic del Trepamuros!

La misma agilidad se ha plasmado con gran acierto en los abundantes combates del juego, pudiendo realizar sencillos combos y movimientos de evasión con tan solo un par de botones. Manteniendo un gran parecido con el sistema utilizado en los últimos juegos de Batman, los combates resultan espectaculares aunque a veces pueden ser algo embarullados. Si todo ello ya nos remite directamente a los elementos característicos del personaje, también se ha incorporado otra conocida habilidad de Spider-Man: el sentido arácnido, aquí denominado "Web Rush". Gracias a este superpoder, el tiempo se detiene por unos segundos y podemos ver las posibilidades que ofrece el entorno, ya sea para encontrar pistas de los puzzles, acceder rápidamente a diferentes zonas del escenario o eliminar a los enemigos de diversas maneras.

**Si unimos todos estos elementos** nos encontramos con una jugabilidad profunda y variada, en la que no faltan los momentos de acción junto a eventos de sigilo y rompecabezas. Por supuesto, también están presentes los enemigos clásicos del universo Marvel (Rhino, La Iguana, Escorpión, etc.) y el sentido del humor tan característico del Trepamuros. Vamos, Spidey en estado puro. »



■ El sistema "Web Rush" nos permite detener el tiempo y ver las posibilidades que ofrece el entorno con diferentes tonalidades.




■ Es una pena que el juego no esté doblado al castellano, esta entretenida aventura y su protagonista se lo merecían.




■ Logra puntos de experiencia haciendo combos, superando misiones secundarias... Y canjéalos por mejoras o habilidades.

Hasta ahora ningún juego había conseguido transmitir la sensación de agilidad sobrenatural de Spidey al balancearse por los rascacielos.



Aunque no son muy difíciles, hay algunos puzzles en los que debemos usar nuestros superpoderes. Aporta variedad a la aventura.



La compatibilidad con Move nos permite usar este mando para, por ejemplo, apuntar rápidamente a una zona a la que nos desplazaremos con nuestro lanzarredes.







## Es el juego de PS3 basado en Spider-Man que mejor ha sabido plasmar la esencia del personaje.

Pero no todo iban a ser buenas noticias: a lo largo de la aventura nos encontramos algunos fallos que lastran la experiencia, como una mejorable IA de los enemigos, una cámara que da ligeros problemas, algunas misiones repetitivas y dificultades a la hora de realizar ciertos movimientos rápidos. Aun así, los aspectos positivos superan por goleada a los negativos, ofreciendo una aventura completa y realmente divertida.

**Si hablamos del apartado gráfico,** encontramos una situación parecida: algunos aspectos están realmente bien tratados (personajes, efectos de luz...), mientras que otros elementos están algo menos "currados" (la ciudad tiene "popping", algunas texturas son mejorables, etc.). Si a ello sumamos que no contamos con doblaje al castellano, tenemos un apartado técnico que se queda en simplemente correcto. Sin más.

En resumidas cuentas: un buen juego que no alcanza cotas más altas por no estar pulido y por algunos pequeños fallos en la jugabilidad, pero que resulta tremendamente divertido. Por fin, un título a la altura de *Spider-Man* y un buen arranque para lo que puede ser una prometedora franquicia de este superhéroe.



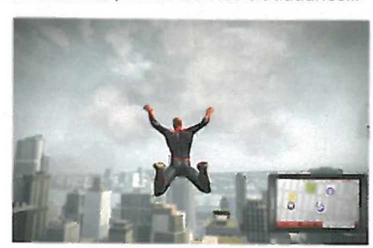
Las misiones secundarias no son un gran desafío, pero son variadas: impedir un atraco, superar retos de habilidad, rescatar a civiles...



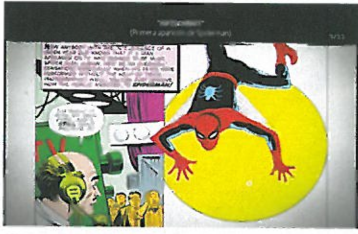
Esta aventura tiene un tono más adulto que anteriores juegos de Spider-Man. Además, los guiños a los cómics gustarán a sus seguidores.

## LA CIUDAD RENDIDA A TUS REDES

Manhattan, muy reconocible, ofrece muchas posibilidades: secretos, misiones secundarias, hablar con los ciudadanos...



**COMO EN LAS PELÍCULAS.** La recreación de Manhattan nos permite visitar sus zonas más emblemáticas.



**¡A LEER!** Busca los 500 cómics que repartidos por el escenario para poder leer hasta 10 de los números más conocidos.



**UN GUIÑO PARA LOS FANS.** Durante nuestros "paseos" encontraremos trajes alternativos y biografías de personajes.

## VALORACIÓN

**» LO MEJOR**

Las posibilidades en los combates y la ambientación. Balancearnos por la ciudad.

**» LO PEOR**

La IA enemiga resulta pobre en ocasiones. Algunos problemas de cámara y gráficos.

Te gustará + que... SPIDER-MAN EDGE OF TIME

Te gustará − que... BATMAN ARKHAM CITY





| | |
|---|---|
| 87 | **» GRÁFICOS** Personajes sobresalientes, aunque la ciudad presenta popping. |
| 88 | **» SONIDO** Efectos y música interesantes. Lástima que esté doblado. |
| 89 | **» DIVERSIÓN** Acción variada y con amplias posibilidades de juego. |
| 87 | **» DURACIÓN** Misiones secundarias aparte, unas 8 horas. Lástima de "multi"... |
| NOTA 88 | Aventura entretenida y variada, con una gran ambientación que respeta la identidad del héroe. Pero con algunos fallos globales. |



Sólo por ser socio de GAME
¡Ventajas al instante!

¡Elige tu consola y juegos favoritos al mejor precio!

## PlayStation 3 Blanca 320Gb + 2 Dual Shock 3 + Max Payne 3



Llévatelo ahora por 299,95 €

## PS Vita WIFI + Uncharted El Abismo de Oro



Llévatelo ahora por 249,95 €

## Ear Force X21 + COD Modern Warfare 3



Llévatelo ahora por 139,95 €

## PSP E1000 + Invizimals + cámara + xXx 2 + Stealth



Llévatelo ahora por 119,95 €

## Micrófono Multiplataforma + juego a elegir



Por sólo 9,95 €

Precio unitario de cada pack

Pack compuesto por micrófono + un único juego a elegir por 9,95€

## Dirt Showdown Hoonigan Ed. + Volante Ferrari Challengue



Por sólo 59,95 €

Promoción limitada a 1.500 uds.

265 TIENDAS EN TODA ESPAÑA

Promociones no acumulables a otras ofertas o descuentos. Precios válidos y vigentes hasta el 15/08/12. Impuestos incluidos.

GAME
Tu especialista en videojuegos




3+

Género: **DEPORTIVO**
Desarrollador: **SEGA STUDIOS AUSTRALIA**
Editor: **SEGA**
Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**
Precio: **59,95 €**

JUGADORES 1-4 | JUG. ONLINE 1-8
TEXTOS CASTELLANO | VOCES INGLÉS
INSTALACIÓN 5 MB | RESOLUCIÓN 720P

http://www.olympicvideogames.com

■ Participa en los Juegos Olímpicos de Londres 2012 con este juego que cuenta con la licencia oficial del evento y más de 45 pruebas.

## ENTRA CON LETRAS DE ORO EN LA **LEYENDA OLÍMPICA**

# London 2012

**Ya hemos ganado la Eurocopa de fútbol y es el turno de ir a por las medallas de los inminentes Juegos Olímpicos. El éxito o la derrota están en tus manos.**

Desde siempre las Olimpiadas han sido inspiración para un buen puñado de juegos, desde los lejanos tiempos de aquellos inolvidables *Track & Field* de los salones recreativos. La gran mayoría de juegos "olímpicos" han basado su desarrollo en pruebas donde todo se reducía a machacar los botones sin compasión. Sin embargo, *London 2012*, el juego oficial de este año, se aleja de ese estereotipo para ofrecer una experiencia deportiva donde prima más la habilidad y el "tempo" que el aporrear botones.

**Tomando como referente el lema olímpico** de "Más rápido, más alto, más fuerte", este juego pretende mejorar anteriores títulos oficiales con una ambientación más lograda y un mayor número de eventos deportivos. En total podemos participar en más de 45 pruebas que combinan los eventos habituales (100 metros lisos, tiro al plato, lanzamiento de disco...), con otros más originales como el tenis de mesa o el voley playa. En todos el sistema de juego es extremadamente sencillo y suele basarse en la pulsación correcta de una serie de botones en el momento adecuado y en dirigir los sticks en una dirección concreta. Este sencillo sistema asegura una jugabilidad directa al alcance de cualquier jugador. Tan accesible resulta que a veces el desarrollo de las pruebas es demasiado simple y no hubiera estado de más incluir un modo avanzado para los "jugones" o

■ Pese a la licencia oficial, los deportistas son ficticios. Un asunto fácil de arreglar gracias al editor.

## ESFUERZO MÁXIMO PARA LOGRAR EL **ORO**

1 **CELEBRACIÓN.** Elementos como las repeticiones o la ceremonia de apertura, logran que la ambientación esté muy conseguida.

2 **INNOVADOR.** Hay más de 45 pruebas que incluyen deportes clásicos y otros que aparecen por primera vez en un juego de este tipo.

3 **APRENDE.** Antes de cada prueba un sencillo tutorial interactivo nos enseña cómo hacer una prueba y consejos para lograr mejores marcas.



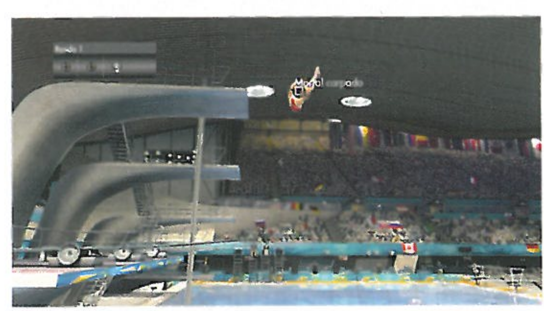
El sistema de juego es sencillo y se basa más en la pulsación de los botones y el giro de ambos sticks con ritmo que en machacar botones.



En el modo Fantasía nos esperan retos "fantasiosos": lanzamiento de jabalina a una diana gigante, recoger tiempo en ciclismo indoor...




*London 2012* es compatible con Move en algunas pruebas y con las teles 3-D estereoscópicas.





## Una divertida experiencia deportiva especialmente si jugamos en compañía, online o en la misma PS3.

algo más de profundidad para añadir unas dosis mayores de emoción. Donde no hay pega que poner es en los modos de juego, completos y variados. Para un jugador encontramos el Modo Olimpiada (con varios días de competición donde vamos seleccionando las pruebas en las que queremos participar, clasificación incluida), eventos sueltos para mejorar nuestras marcas y una opción Fantasía con retos y pruebas especiales.

Tanto el modo Fantasía como los eventos individuales se pueden disputar con otros jugadores en la misma consola (hasta un total de 4). Si sumamos un Online para 8 jugadores (con algo de lag, todo hay que decirlo), el apartado multijugador queda resuelto de forma más que correcta.

**Gráficamente no es un juego de relumbrón,** pero cumple su cometido con soltura y de vez en cuando se descuelga con algún detalle destacable. La nota discordante la encontramos en el sonido: si bien efectos y música resultan correctos, no hay doblaje en castellano, lo que hace que la inmersión pueda bajar algunos enteros. Pese a ello y aunque puede que técnicamente solo logre una medalla de bronce y jugando en solitario pierda algo de fuerza, a la hora de jugar en compañía se sitúa en muy buen lugar dentro del podio.

Si lo que buscas es un título deportivo accesible y con posibilidades multijugador, *London 2012* puede ser una buena alternativa.



La barra de energía nos indica el cansancio del atleta. El objetivo es mantener el ritmo y no pasarnos pulsando el botón para no agotarlo.



Una de sus mejores bazas es la posibilidad de jugar con 3 amigos desde la misma consola. Os picaréis por conseguir la mejor marca.

## » HAZ QUE TU PAÍS ALCANCE LA GLORIA

Todos los récords logrados se suben a la Red para ver los mejores resultados y además hay clasificación por países.




**CREANDO PARECIDOS.** Modifica el aspecto de los atletas y los objetos (jabalinas, discos...) con el sencillo editor.




**¡WE ARE THE CHAMPIONS!** Participa online escogiendo a tu país, gana medallas y haz que vaya subiendo en la clasificación.



**ATLETAS MUNDIALES.** 8 jugadores pueden participar en el modo online. Logra récords para desbloquear nuevas pruebas.

## VALORACIÓN

**» LO MEJOR**

Número de pruebas elevado, las opciones multijugador y accesible sistema de control .

**» LO PEOR**

A veces resulta demasiado simplón. Algunos problemas de lag en el online.

Te gustará + que... VANCOUVER 2010



Te gustará + que... BEIJING 2008



| | |
|---|---|
| 84 | **» GRÁFICOS** Buenos modelos de los atletas y algunas animaciones mejorables. |
| 81 | **» SONIDO** Música y efectos interesantes. Nos nos "chirría" que no esté doblado. |
| 84 | **» DIVERSIÓN** Jugando solo pierde "chispa", en compañía divierte de lo lindo. |
| 86 | **» DURACIÓN** Más de 45 pruebas y multijugador: muchas horas de juego. |
| NOTA 83 | El juego oficial de las Olimpiadas resulta muy entretenido y mucho, mucho más en compañía, aunque su sistema de control es simple. |




Dead Island: GOTY es una reedición de este survival en vista subjetiva lleno de acción y zombis, que aparte del juego incluye todos los DLC.

Género: ACCIÓN
Desarrollador: TECHLAND
Editor: DEEP SILVER
Lanzamiento: YA DISPONIBLE
Precio: 29,99 €
Precio Twin Pack: 39,99 €

JUGADORES 1
JUG. ONLINE 2-4
TEXTOS CASTELLANO
VOCES INGLÉS
INSTALACIÓN NO
RESOLUCIÓN 720P

www.deadislandgame...

VUELVEN LOS **ZOMBIS PLAYEROS** CON MÁS COSAS QUE NUNCA

# Dead Island GOTY

**El verano vuelve a ser la época ideal para visitar la paradisíaca isla de Banoi y tomarse unos margaritas… en compañía de hordas de zombis hambrientos.**

Unas idílicas vacaciones en una isla tropical era el sueño de cualquiera hasta la aparición hace un año de *Dead Island*, un survival que consiguió que algunos temieran incluso acercase a la arena de la playa. Con un planteamiento innovador, y en primera persona, el objetivo principal era sobrevivir a base de realizar misiones de todo tipo, principales y secundarias, en un entorno enorme y paradisíaco en el que podíamos movernos con total libertad, a pie o en vehículo, y además mejorar nuestras armas según subíamos de nivel, siendo los combates cuerpo a cuerpo la esencia del juego.

**En esta reedición "Game of the Year"** no se ha cambiado nada de este desarrollo, al contrario, se han añadido numerosas mejoras y expansiones. Así, tendremos disponible el modo Bloodbath Arena que incluye cuatro nuevos escenarios llenos de hordas de zombis ansiosos por llevarse algo a la boca. Se puede jugar solo o acompañado, además de tener la opción de llevar a la Campaña todos los objetos que encuentres. Además, se han añadido nuevas armas para conseguir salir con vida de esta pesadilla: la Bomba Cerebral (aturde a los enemigos hasta acabar con ellos) y el "especial" Destripador, que se consigue al fusionar un bate de béisbol y una sierra mecánica. Por último se ha añadido la historia

Podremos elegir entre cinco personajes, con personalidades y distintas habilidades únicas.

## UNA **PESADILLA** ENTRE PALMERAS Y MOJITOS

1 **HÉROES CON CARISMA.** Podemos controlar a 5 personajes, cada uno con una habilidad diferente, aunque desarrollo es similar con todos.

2 **SUPERVIVENCIA.** Para salir con vida habrá que realizar múltiples tareas en las distintas áreas de la isla, algunas completamente opcionales.

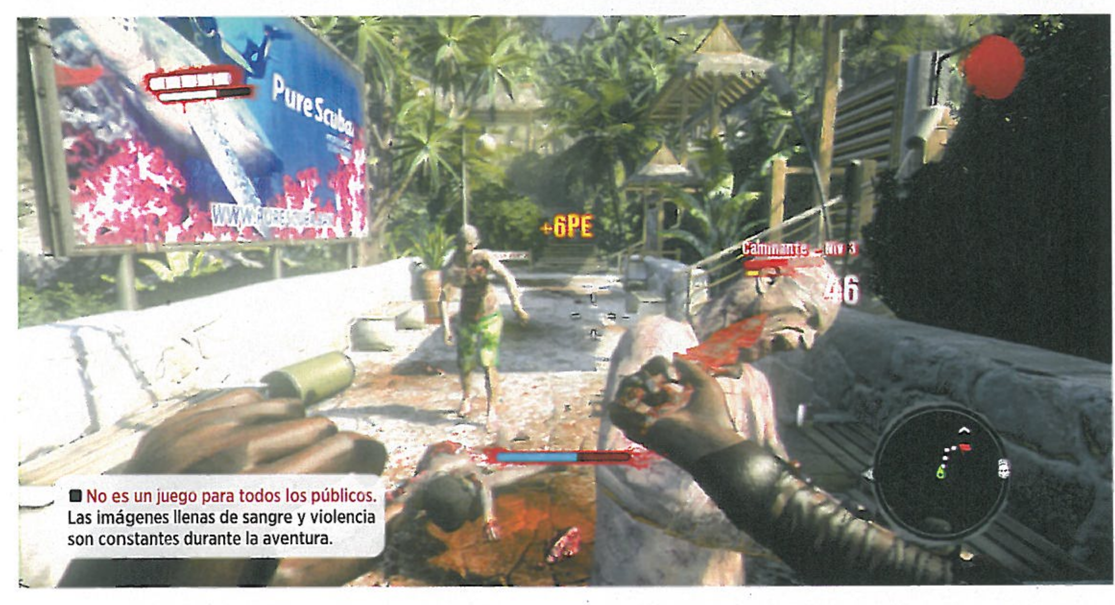
3 **COOPERACIÓN.** Hasta cuatro jugadores pueden compartir la experiencia en todos los escenarios, incluidas los 4 mapas de Bloodbath.



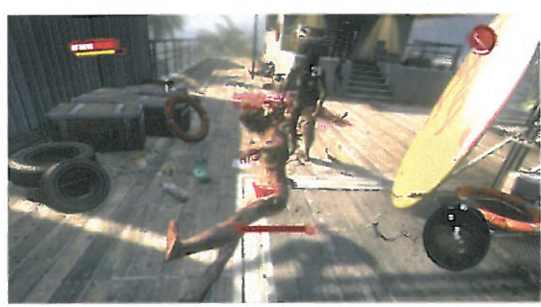
Los paisajes son de lo más idílico, con zonas como playas o cabañas turísticas. Lástima que estén llenos de zombis dispuestos comerte...



El modo cooperativo se ha visto ampliado en esta entrega con la inclusión de 4 mapas, en plan modo Horda, que no son nada fáciles.




No es un juego para todos los públicos. Las imágenes llenas de sangre y violencia son constantes durante la aventura.



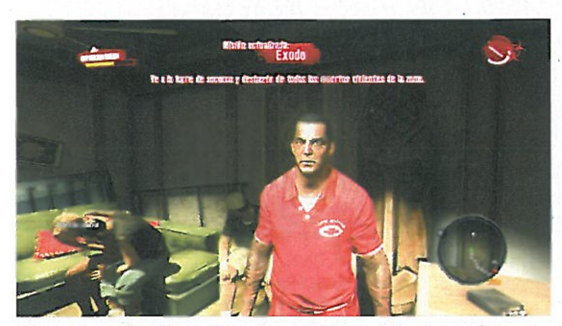


## Nuevos escenarios y armas y un personaje más son las principales novedades de esta edición GOTY.

del militar Ryder White para esclarecer aún más todo lo ocurrido y conocer todos los secretos de la isla desde otro punto de vista (no damos más detalle por no reventar nada a nadie). Así, White está disponible desde el primer momento junto a los cuatro personajes seleccionables de la primera edición del juego, cada uno de ellos especializado en un tipo de armas: Sam B (experto en armas pesadas); Logan (hábil en el manejo de armas arrojadizas); Xian (mañosa con las armas blancas) y Purna (diestra con las armas de fuego).

**A pesar de haber reeditado el juego con nuevas opciones** y complementos, los pequeños fallos técnicos siguen presentes. Combates imprecisos y toscos, enemigos repetitivos, animaciones pobres y el "popping" siguen entorpeciendo el desarrollo de un título que ya se ha convertido en imprescindible para los fans de los juegos de terror.

Dejando estos errores a un lado, lo mejor del juego es, sin duda, el modo Historia en cooperativo, en el que hasta cuatro jugadores pueden sobrevivir juntos vía LAN u online a los múltiples peligros que la isla Banoi guarda escondidos en sus recónditos parajes. Por cierto, si os hacéis con la edición *Twin Pack* os llevaréis por 10 euros más un headset bluetooth, ideal para compartir la experiencia. Así, si te atrae la temática zombi y jugar en cooperativo, deberías tenerlo muy en cuenta.




La exploración está muy presente y es fundamental revisar maletas, estanterías y cualquier sitio en busca de ítems que nos ayuden a sobrevivir.



Los gráficos no han sido retocados en esta reedición y continúan los problemas de "clipping" y "popping" y el pobre acabado de los zombis.

## MÁS QUE UNA SIMPLE REEDICIÓN

La edición G.O.T.Y. incluye el juego y todo el contenido digital que se lanzó a posteriori, entre el que se encuentra...



**BLOODBATH ARENA.** Un modo Horda en el que debemos sobrevivir a oleadas de veloces zombis en cuatro zonas nuevas.



**ARMAS.** La bomba cerebral aturde a los enemigos y el destripador conseguirá que los zombis se desangren en segundos.



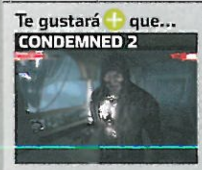
**RYDER WHITE.** El antagonista militar del juego. Como ahora es controlable podremos conocer los secretos de la isla...

## VALORACIÓN

**» LO MEJOR**
El modo cooperativo, la libertad de acción y los escenarios paradisíacos.

**» LO PEOR**
Los gráficos flaquean en momentos importantes y los combates son algo imprecisos.

Te gustará + que... CONDEMNED 2



Te gustará − que... DEAD RISING 2



| Nota | Apartado |
|---|---|
| 79 | **» GRÁFICOS** Escenarios bien conseguidos, pero los zombis... Fallitos en general. |
| 85 | **» SONIDO** Sonidos guturales y terroríficos muy acertados. No está doblado. |
| 84 | **» DIVERSIÓN** Gran modo cooperativo que le da un punto de vista diferente. |
| 92 | **» DURACIÓN** Al tener más escenarios y misiones puede llegar a las 30 horas. |

**NOTA 85** Un juego de zombis en primera persona repleto de acción y sangre. Lástima que no se hayan pulido los defectos técnicos.









Género: **ACCIÓN**
Desarrollador: **SABER ENTERTAINMENT**
Editor: **NAMCO BANDAI**
Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**
Precio: **39,95 €**

Jugadores: 1 · Jug. online: 12
Textos: CASTELLANO · Voces: INGLÉS
Instalación: NO · Resolución: 720P

www.inversion.com



No es Max Payne. Es Davis Russell, el protagonista de este juego de acción en tercera persona, disparando desde una posición de gravedad cero.

SI NO PUEDES CON TU **ENEMIGO,** HAZLO GRAVITAR

# Inversion

## En un futuro cercano, un poderoso enemigo de origen desconocido amenaza con destruirnos. Pero nos defenderemos usando sus propias armas.

Los fans del género seguramente recordaréis *TimeShift*, un shooter subjetivo que salió en 2007 para PS3 y cuya principal característica era que nos permitía jugar con el tiempo para ganar ventaja en los tiroteos y resolver puzzles. Cinco años después sus mismos creadores, Saber Entertainment, nos ofrecen otro juego de acción, pero esta vez en tercera persona y, en lugar del tiempo, aquí podremos alterar la gravedad.

***Inversion* tiene lugar en futuro cercano** en la ciudad de Vanguard City, que sin previo aviso es invadida y parcialmente devastada por un poderosísimo enemigo de origen desconocido: los Lutadore. Estos invasores manejan una tecnología superior, desde robots hasta armas como el Gravlink, que permite alterar la gravedad. Menos mal que entre los supervivientes hay hombres como Davis Russell, un joven policía que pierde a su esposa en el primer ataque y que hará todo lo posible por vengarla y por encontrar a su hija desaparecida. A su lado estará su vecino Leo Delgado, que nos acompañará en todo momento (de hecho, un segundo jugador puede manejarle online o LAN) en un desarrollo repleto de acción pero en el que la gravedad es la verdadero protagonista. Sin

Davis Russell y Leo Delgado protagonizan este juego de acción en tercera persona.

### UN **SHOOTER** EN TERCERA PERSONA CON PERSONALIDAD



① **TIROTEOS.** La acción es en tercera persona con cámara al hombro, el ya clásico sistema de coberturas y "curación automática".



② **COOPERA.** Iremos siempre con un compañero (puede manejarlo un amigo online) que nos ayudará en los tiroteos, en las secciones de sigilo...



③ **GRAVITA Y HAZ GRAVITAR.** Y todo marcado por los cambios en la gravedad que harán flotar a enemigos y objetos... ¡y a nosotros mismos!



■ La acción se desarrolla en un futuro cercano. Viviremos en primera persona el ataque (y destrucción) de la ciudad ficticia Vanguard City.



■ El principal defecto de *Inversion* es su apartado gráfico, bastante pobre en líneas generales. Eso sí, su precio puede compensarlo...




■ Pese a lo atractivo que puedan resultar los usos de la gravedad, lo cierto es que el desarrollo está muy visto. Y su diseño artístico tampoco es muy original...





## Poder alterar la gravedad para ganar ventaja en los tiroteos es la seña de identidad de *Inversion*.

poder alterarla, el desarrollo sería la típica sucesión de niveles lineales con constantes tiroteos apoyados en el clásico sistema de coberturas, todo muy a lo *Gears of War* (incluso los enemigos nos remiten a esta saga de 360). Pero con el Gravlink en nuestro poder la cosa cambia, ya que podremos darle distintos usos, desde lanzar descargas que ralentizan, hasta hacer "levitar" a nuestros enemigos (o a su cobertura) por los aires. También podremos coger elementos pesados (como rocas o barriles) para lanzárselos al enemigo o para abrir nuevos caminos en los escenarios. O caminar por paredes y techos...

**Pero mucho ojo, porque la gravedad puede ser alterada** también por los enemigos y nosotros podremos sufrir todos estos efectos. Los cambios en la gravedad son la "salsa" de un desarrollo que, por otro lado, está muy visto y se hace bastante repetitivo. Eso sí, cooperando Online con un amigo es más entretenido. Y además ofrece un modo online con 7 tipos de partida para hasta 12 jugadores en los que también podemos jugar con la gravedad.

El aspecto más flojo de *Inversion* es su apartado gráfico, nada espectacular y con defectos como escenarios simplones, animaciones toscas, enemigos clónicos... En este sentido no tiene nada que hacer contra titanes del género como *Max Payne 3*. Pero si buscas un juego de acción diferente y con cooperativo, dale una oportunidad. ○



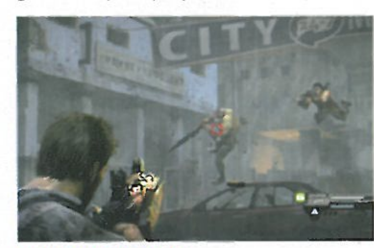
■ Los enemigos también podrán dejarnos sin cobertura en gravedad cero. Menos mal que podemos disparar mientras flotamos en el aire...



■ Además de la Campaña en cooperativo, ofrece 7 tipos de partidas online para hasta 12 jugadores en las que la gravedad entra en juego.

## » ASÍ MANEJAMOS LA GRAVEDAD

El desarrollo es una sucesión de tiroteos marcados por el uso que hagamos de la gravedad (o el que padezcamos...).




**GANA VENTAJA.** Puedes ralentizar a los enemigos, hacerles "levitar" en gravedad cero (o a sus coberturas)...



**AGARRA OBJETOS.** También podemos agarrar objetos pesados para lanzárselos al enemigo o abrirnos paso en los escenarios.



**OJO POR OJO.** Y mucho cuidado, que los enemigos pueden hacer lo mismo que nosotros y alterar "nuestra" gravedad.

## VALORACIÓN

**» LO MEJOR**

Poder alterar la gravedad y sus muchos usos. Jugar en cooperativo. El precio.

**» LO PEOR**

El apartado gráfico no es espectacular, no está doblado y es algo repetitivo.

Te gustará + que...




Te gustará − que...




| | |
|---|---|
| 64 | **» GRÁFICOS** Bastante flojos: escenarios poco detallados, animaciones toscas... |
| 78 | **» SONIDO** Buenos efectos, pero la BSO pasa inadvertida. Voces en inglés. |
| 75 | **» DIVERSIÓN** Es repetitivo, pero poder alterar la gravedad mitiga esta sensación. |
| 83 | **» DURACIÓN** La campaña no es muy larga, pero luego nos queda el Online. |
| NOTA 74 | Pruébalo si buscas un shooter diferente, con cooperativo y a buen precio, aunque no es lo más espectacular del género. |

JUEGO Play RECOMENDADO

Género: **ACCIÓN/ AVENTURA**
Desarrollador: **TRAVELLER'S TALES**
Editor: **WARNER**
Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**
Precio: **50,95 €**

| Jugadores | Jug. online |
|---|---|
| 1-2 | NO |

| Textos | Voces |
|---|---|
| CASTELLANO | CASTELLANO |

| Instalación | Resolución |
|---|---|
| NO | 720P |

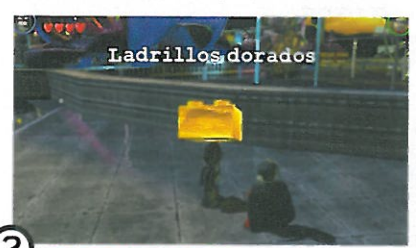
videogames.lego.com

■ El enorme y carismático elenco de héroes y villanos del universo DC está presente, pero siempre con el humor por bandera.

## » MANTENIENDO LO MEJOR DE LOS LEGO



① **PERSONAJES.** Los distintos superhéroes poseen habilidades diferenciadas. Además hay cerca de setenta, por lo que no te aburrirás...




② **COLECCIONABLES.** Son los que te arrastrarán la mayor parte del tiempo si eres un completista. Los hay de todos los colores.



③ **PUZZLES.** En esta ocasión están mucho mejor hilados y te exigirán usar las habilidades de todos los héroes. Pero son muy asequibles...

## "DESMONTANDO" EL MITO DE LOS SUPERHÉROES

# LEGO Batman 2

**Traveller's Tales sigue dando forma de pieza de LEGO a las más conocidas franquicias y ahora vuelve a la carga con los personajes de DC Comics.**

Y es que la fórmula parece no tener fin, siempre que haya sagas de películas o de cómics susceptibles de ser transformadas en piezas LEGO y adaptadas a un estilo de juego que todos conocemos: decenas de personajes con distintas habilidades, sencillos puzzles, coleccionables a "tutiplén", mucho humor... Y justo cuando la franquicia parecía mostrar cierto desgaste, los chicos de Traveller Tales han sabido introducir sustanciales cambios y novedades.

**El argumento es la mezcla de héroes y villanos** del Universo DC, donde Joker y Lex Luthor se unen para hacerse con el control de Gothan City. Aunque tendrán que vérselas con el enorme elenco de héroes de los que tomaremos el control y donde no faltan Batman, Robin, Superman, Flash... Todos con sus poderes característicos, imprescindibles para superar los sencillos y, esta vez, lógicos puzzles que nos aguardan. Además de las habilidades de estos super-tipos (volar, superfuerza...) también aparecen en escena distintos trajes que nos permitirán volvernos invisibles o caminar por zonas metálicas verticales, por ejemplo. Como siempre, el control es muy sencillo: salta, golpea, usa un poder o cambia de personaje de entre los dos que hay en pantalla. Y si tienes la suerte de tener un amigo en el mismo salón (nada de online) podrá tomar el control del otro superhéroe en cualquier momento. Algo que mejora enormemente la experiencia, pues la coope-



■ Superhéroes y supervillanos se ven las caras en la mejor entrega de la serie *LEGO*.



Un segundo jugador puede entrar y salir de la partida en cualquier momento, y la pantalla se divide si ambos jugadores se separan.




Deberemos jugar con los poderes que nos brindan distintos atuendos lo que imprime aún más variedad al desarrollo.



Los enfrentamientos con los jefes son muy imaginativos y variados. Cada uno de ellos usará sus propias habilidades contra nosotros.





## Manteniendo y mejorando las virtudes de siempre, *LEGO Batman 2* es la mejor entrega de la serie.

ración es imprescindible y está muy bien pensada, con la pantalla dividiéndose en dos cuando los personajes se alejan demasiado.

**Las novedades están en la forma en la que encaramos las fases.** Olvidaos del típico "hub" de la saga. Ahora, casi desde el principio, tendremos toda Gotham para explorar, buscando las misiones principales o los innumerables coleccionables que hay repartidos por los rincones: piezas doradas, personajes, ítems... Y para recorrer la ciudad podremos comprar o usar muchos de los vehículos que veamos (normales o de superhéroe). No es un "sandbox" con las posibilidades de un *GTA*, pero sí nos moveremos en un entorno que ofrece mucha libertad. A esto hay que sumar el esmero que se ha puesto en el diseño de niveles y puzzles, haciendo caso a las críticas que insinuaban que sus acertijos se resolvían más de "chiripa" que por lógica. Gráficamente cumple sin alardes, pero el apartado sonoro, que aporta como novedad voces en castellano, ayuda a intensificar ese humor tan característico de la saga.

Estamos ante el mejor de todos los juegos *LEGO*. Por el carisma de sus personajes, por la mejora en el diseño de los niveles y enfrentamientos con los "jefes" y por todas las novedades jugables. Sólo queda esperar a que se decidan a incluir cooperativo online para redondear un juego divertido y entretenido como pocos.



Casi todo puede ser destruido y en muchos casos reconstruidos para que sirvan a nuestro propósito. Sólo hay que mirar y elegir bien.




Los distintos colores y destellos nos darán pistas de cómo superar un puzzle. Son variados pero es raro que os pongan en serios apuros.

## NUEVAS PIEZAS PARA MÁS DIVERSIÓN

Esta entrega consigue pulir ciertos aspectos y presenta innovaciones que le han hecho subir varios enteros.



**GOTHAM.** La ciudad está a nuestra disposición para ser explorada y a placer. Ya no es lineal como otras entregas.



**MONTURAS.** El uso de vehículos de facilita la búsqueda de coleccionables y la exploración. Y son muy divertidos de usar.



**PODERES.** Cada héroe posee poderes únicos y que el uso de distintos trajes aumenta aún más sus dotes sobrehumanas.

## VALORACIÓN

**» LO MEJOR**
La variedad y carisma de los personajes. El doblaje en castellano y el mundo abierto.

**» LO PEOR**
Gráficamente no brilla, con escenarios y efectos no demasiado "currados".

Te gustará + que... LEGO HARRY POTTER — Te gustará + que... LEGO BATMAN



| | |
|---|---|
| 82 | **» GRÁFICOS** Dientes de sierra y escenarios correctos. No te dejará pasmado. |
| 94 | **» SONIDO** Efectos LEGO típicos, BSO de las pelis y gran doblaje al castellano. |
| 93 | **» DIVERSIÓN** Situaciones y puzzles variados, que además dejan avanzar bien. |
| 93 | **» DURACIÓN** Unas 10 horas para la historia y otras 15 para los coleccionables. |
| NOTA 91 | **Siendo fiel a las premisas de los juegos LEGO, esta entrega es la más divertida, variada y carismática de todas. Engancha.** |

7+

Género: **ACCIÓN**

Desarrollador: **TRAVELLER TALES FUSION**

Editor: **WARNER**

Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**

Precio: **39,95 €**

JUGADORES **1** · ONLINE/WIFI **2**

TEXTOS **CASTELLANO** · VOCES **INGLÉS**

**FUNCIONES**
Pantalla táctil

videogames.lego.com

■ Plataformas, acción, jefes finales, puzzles... Los 14 niveles de la versión de Vita condensan la trama de PS3.

## DESCUBRE LA VERDADERA LIGA DE LA **INJUSTICIA**

# LEGO Batman 2

## Si ya has leído nuestro análisis de la versión para PS3, no te relamas todavía: la versión portátil no es igual...

Aunque el desarrollo de los niveles del modo historia es parecido y no faltan puzzles, coleccionables, zonas de plataformas, enemigos finales o trajes que nos dan habilidades, los parecidos con la versión de sobremesa acaban ahí. Y no porque Vita no pueda hacer casi lo mismo que PS3, sino porque el equipo de desarrollo es el mismo que el de 3DS, y han cogido el "mínimo común múltiplo". Sirva como ejemplo que no hay voces en castellano, los vídeos están ultracomprimidos (el efecto es cutre) y los efectos de sonido resampleados a baja calidad.

**Tampoco hay mundo abierto,** faltan algunos trajes de PS3 y gráficamente no aprovecha la capacidad de Vita. Sigue entreteniendo como un juego de LEGO, pero no supone el avance que hemos visto en PS3. Una pena, porque potencial y opciones para divertir tenía de sobra... ■

■ Batman, Superman o Wonder Woman son algunos de los héroes disponibles en *LB2*.

### » DIFERENCIAS, Y MUCHAS, CON PS3

Aunque Vita es capaz de más, Traveller Tales Fusion ha optado por una versión "distinta"...



① **BATCUEVA.** Es el mundo central desde el que accedemos a los niveles, la tienda... Aquí no hay mundo abierto como en PS3.



② **LIGA DE LA JUSTICIA.** Es un modo horda exclusivo de Vita y tiene 5 escenarios. Y vía Near regalamos personajes...



■ Los vídeos están comprimidos a baja calidad, un detalle que "canta" cosa mala en el pantallón de Vita...




**» LO MEJOR**
Es tan divertido como otros *LEGO* portátiles. Tiene opciones cooperativas ad hoc.

**» LO PEOR**
No tiene mundo abierto, voces en inglés, vídeos comprimidos, hay menos trajes...

| | |
|---|---|
| 72 | **» GRÁFICOS** No destacan en nada. Salvo por un par de detalles, parecen de PSP. |
| 75 | **» SONIDO** Efectos a baja calidad, voces en inglés y música de las pelis. |
| 77 | **» DIVERSIÓN** Al suprimirse algunas novedades, es la habitual los *LEGO* portátiles. |
| 79 | **» DURACIÓN** 8 horas para los 14 niveles, más para los secretos, el modo horda... |
| NOTA 76 | *LB2* no consigue convencer en Vita como en PS3: sus principales novedades se han quedado por el camino. |

» CONCURSO

# Regalamos

## ¡¡¡10 juegos LEGO® BATMAN™ 2 para PS3, 4 figuras de Batman, 4 de Joker, 1 Batmóvil y 1 Baticueva de Batman!!!

## ¡¡¡Descárgate este refrescante fondo para tu móvil y llévate estos geniales regalos!!!

**Te garantizamos que con el divertidísimo *LEGO Batman 2* para PS3 vas a pasar un verano de lo más entretenido. Pero si además eres muy fan de Batman puedes completar la experiencia con estos juguetes LEGO basados en el Hombre Murciélago.**

4 Batman

4 Joker
















## » BASES DEL CONCURSO

Envía un **SMS** número **27363**, poniendo: **legoplay163** (espacio) datos personales y descárgate nuestro fondo de pantalla. Ejemplo: legoplay163 Alberto Pérez C/ Torrejón 1 28035 Madrid.

Coste SMS: 1,42€ IVA incl. Axel Springer España. tel 902 11 13 15. www.axelspringer.es. Si eres menor de edad necesitas el consentimiento de tu padre/tutor.

**1.-** De entre los que descarguéis el fondo se elegirán 10 por sorteo. 1 recibirá 1 juego *LEGO® BATMAN™ 2* (PS3) + Figura Batman + Figura Joker + Batmóvil + Baticueva. 3 recibirán 1 juego *LEGO® BATMAN™ 2* (PS3) + Figura Batman + Figura Joker. 6 recibirán 1 juego *LEGO® BATMAN™ 2* (PS3).

**2.-** Plazos: del 15 de julio al 15 de agosto de 2012.

**3.-** Válido para Vodafone, Movistar, y Orange.

**4.-** Premios no canjeables por dinero.

**5.-** Habrá un período de 3 meses para reclamar los premios que nos sean devueltos. Pasado el plazo, entenderemos que el ganador rechaza el premio y no tendrá derecho a solicitarlo.

**6.-** No se admitirán reclamaciones por pérdida por parte de Correos.

**7.-** Participar implica la aceptación de las bases.

**8.-** Cualquier supuesto no especificado será resuelto por los organizadores, Warner y Playmanía. Válido sólo en España.

**Política de protección de datos en www.axelspringer.es/sms-datospersonales.**


















JUEGO Play RECOMENDADO

18

Género: **AVENTURA DE ACCIÓN**

Desarrollador: **ARMATURE STUDIO**

Editor: **KONAMI**

Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**

Precio: **29,95 €**

JUGADORES 1 · ONLINE/WIFI --

TEXTOS CASTELLANO · VOCES INGLÉS

**FUNCIONES**

Pantalla táctil

Panel táctil trasero

http://metalgearsolid.com

■ *MGS HD Collection* reúne dos de las mejores aventuras de PS2, *MGS2* y *MGS3*, con novedades en el control que aprovechan las funciones de Vita.

DOS **OBRAS MAESTRAS** INMUNES AL PASO DEL TIEMPO

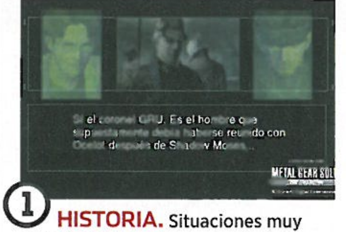
# Metal Gear Solid HD Collection

## En 2001 debutó *MGS2*, un clásico que ahora vive una nueva juventud portátil junto con su secuela, *MGS3*, gracias a este remake en alta definición...

Si hace 11 años, alguien nos hubiera dicho que en el futuro podríamos estar disfrutando de una versión portátil de *Metal Gear Solid 2* idéntica a la de PS2, le hubiéramos llamado loco. Y es que esa es una de las grandes virtudes de este recopilatorio: adaptar a los tiempos HD y en versión portátil dos de las mejores aventuras de PS2, añadiendo además novedades como controles táctiles o trofeos...

***HD Collection* reúne dos de las mejores entregas de esta saga,** *MGS2 Sons of Liberty* y *MGS3 Snake Eater*, en sus ediciones definitivas (*Substance* y *Subsistance*), por lo que incluyen casi todos sus extras: como entrenamiento VR, juegos de MSX... Aunque algunas se han quedado por el camino por cuestiones legales, como Serpiente Contra Mono. En cualquier caso, se trata de dos aventuras de infiltración que, hoy por hoy, siguen siendo el techo del género, aunque cada una ambientada en una época distinta (*MGS3* en la guerra

### » DOS AVENTURAS EN LO MÁS ALTO DEL **SIGILO** Y LA INFILTRACIÓN



① **HISTORIA.** Situaciones muy sorprendentes, villanos inolvidables, acción propia de una peli de Hollywood... Son grandes aventuras.



② **ACCIÓN.** Sigilo, tiros, enemigos finales, secretos, curiosidades... Cada aventura dura como mínimo 10-15 horas, extras y coleccionables aparte.



③ **TÁCTIL.** La adaptación a Vita sustituye los botones L2 y R2 por la pantalla táctil para gestionar los ítems y armas y usa el panel táctil trasero.



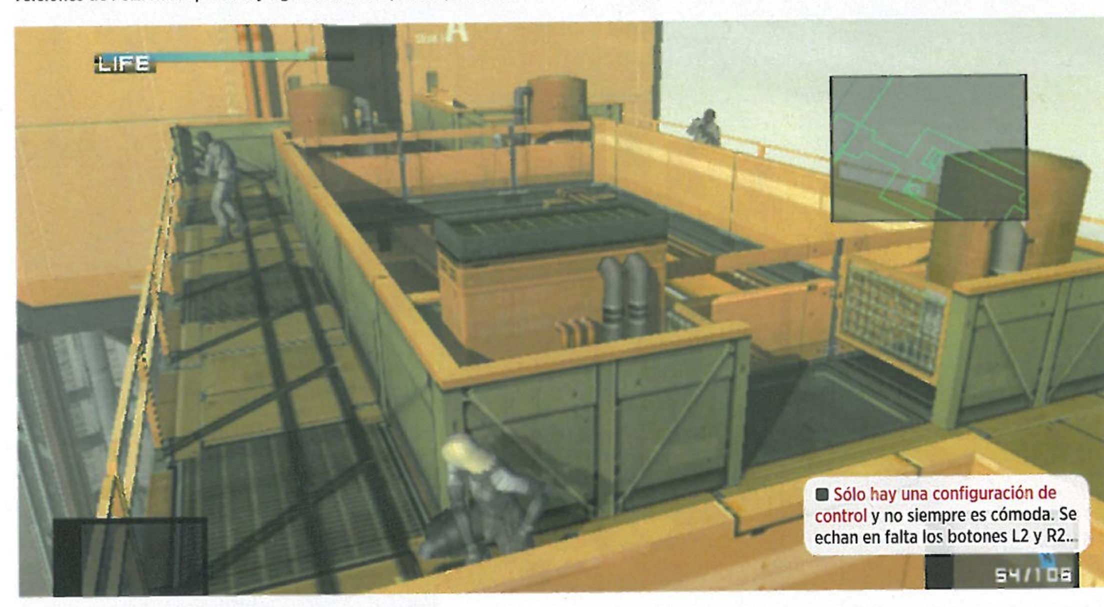
■ *Snake Eater* es una de las dos aventuras que se incluyen en este recopilatorio HD.



■ Ambas aventuras lucen de lujo en la pantalla de Vita, mejor que las versiones de PS2. Hasta parecen juegos diseñados para la portátil...




■ Cada juego conserva intactas sus opciones. Así, en *MGS3 Snake Eater* podemos gestionar el camuflaje, la comida, curar las heridas...




■ Sólo hay una configuración de control y no siempre es cómoda. Se echan en falta los botones L2 y R2...







**Ambos juegos lucen mejor que en PS2, se mueven con más soltura... ¡Y siguen resultando igual de divertidos!**

fría, *MGS2* en la "actualidad") e incluso ofrecen mecánicas distintas (*MGS3* también incluye elementos de supervivencia). Eso sí, también comparten líneas maestras, desde un impresionante y carismático elenco de protagonistas, unas intensas charlas vía códec, numerosas y cinematográficas escenas de vídeo o unos duelos contra jefes finales realmente impagables. Y lo mejor de todo es que la adaptación a Vita es soberbia: en la pantalla de 5" sus gráficos lucen de muerte y todo se mueve con mucha soltura y un gran nivel de detalle. Quizá se deba a que son juegos que se adelantaron a su tiempo...

**Esta colección también hace uso de las funciones de PS Vita,** como la pantalla táctil para gestionar los ítems y armas o para hacer zoom en los vídeos y el panel táctil trasero para realizar acciones como las "flexiones" cuando nos agarramos a un saliente. No es opcional, es decir, no podemos desactivar estas novedades, algo que a los más "puretas" puede sentar mal. Del mismo modo, esta adaptación adolece de los mismos defectos que en PS2, como unos largos tiempos de carga en *MGS3* para acceder al inventario. Pero aún así, siguen siendo dos aventurazas como la copa de un pino, dos piezas clave de la historia del videojuego que nadie debería dejar de probar (y que ahora puedes jugar en cualquier parte), pero si ya tienes los remakes HD de PS3 o los clásicos de PS2...




■ Si tienes *MGS HD Collection* en PS3 puedes usar la opción "transfarring" para transferir la partida entre uno y otro sistema.




■ Todos los coleccionables, como recoger las placas de identificación de *MGS2* o las ranas kerotan de *MGS3*, están en esta versión portátil.

## » UNA "JUNGLA" DE MODOS Y **EXTRAS...**

Las versiones de *MGS2* y *MGS3* de esta colección son las "definitivas" (*Substance* y *Subsistance*), que añaden extras como...



**MISIONES VR.** Clásicas en la serie, que te permitirán practicar con las armas y en el arte del sigilo con distintos personajes.



**SNAKE TALES.** ¿No te gusto que *MGS2* estuviera protagonizado por Raiden? Pues revive hechos alternativos con Snake...




**CLÁSICOS.** Puedes disfrutar de *Metal Gear 1* y *2* de MSX, aunque eso sí, en ambos casos no hay remasterización que valga...



## VALORACIÓN

**» LO MEJOR**

Parecen juegos hechos para Vita (y de los mejores). Son 2 aventuras excepcionales.

**» LO PEOR**

No trae *Peace Walker HD* ni otras configuraciones de control. Los tiempos de carga.

Te gustará + que... **MGS PORTABLE OPS**

Te gustará – que... **MGS PEACE WALKER**

| | |
|---|---|
| 92 | **» GRÁFICOS** El remake HD y la pantalla OLED les dan una nueva juventud. |
| 90 | **» SONIDO** Excepcional, salvo las voces, resampleadas con menos calidad. |
| 93 | **» DIVERSIÓN** Ambas aventuras son como grandes pelis de acción, enganchan. |
| 93 | **» DURACIÓN** Las 2 aventuras dan para unas 30 horas, y con los extras mucho más. |
| NOTA 92 | **Dos excepcionales aventuras de PS2 muy bien adaptadas a Vita, que ahora puedes rejugar o descubrir en cualquier parte.** |

COMPATIBLE CON PS MOVE

18

Género: **ARCADE DE PISTOLA**

Desarrollador: **CAPCOM**

Editor: **CAPCOM**

Lanzamiento: **18 DE JULIO**

Precio: **14,99 €**

Precio pack: **26,99 €**

Jugadores: **1-2**

Jug. online: **RÁNKING**

Textos: **CASTELLANO**

Voces: **INGLÉS**

Instalación: **5,7 GB**

Resolución: **720P**

www.capcom-europe.com

■ *Resident Evil: The Umbrella Chronicles* es un arcade de disparos descargable que es un "remake" HD y con trofeos de un (hasta ahora) título exclusivo de Wii.

■ Siempre sobre raíles, moveremos el puntero usando Move (o el Dual Shock 3). Rapidez y reflejos son vitales.

MÍTICOS PASAJES DE *RESIDENT EVIL* **A PUNTA DE PISTOLA**

# Resident Evil The Umbrella Chronicles

## Escenarios inolvidables como la mansión Spencer o las calles de Raccoon City albergan este arcade de disparo.

Como "aperitivo" antes de la llegada el 2 de octubre del esperadísimo *Resident Evil 6*, ¿qué os parece recordar algunos de los momentos más clásicos de la serie de la mano de sus principales protagonistas? En *RE: The Umbrella Chronicles* regresaremos a inolvidables escenarios como la mansión Spencer, la comisaría o las calles de Raccoon City, que se unen a otros lugares inéditos hasta ahora en PlayStation, como el tren Ecliptic Express de *Resident Evil 0* (GameCube).

**Volveremos sobre ellos en un arcade de disparos** en el que, siempre sobre raíles y bajo una perspectiva subjetiva, moveremos el puntero para apuntar a modo de pistola. Para ello podremos usar el stick del Dual Shock 3 o, mucho más cómodo, el mando Move, ya que no en vano *The Umbrella Chronicles* es un juego que procede de Wii (y que llega remasterizado en alta definición y con los consiguientes trofeos). Eso sí, no es compatible con la pistola G-Con 3, un periférico que por desgracia parece condenado al olvido. A lo largo de más de 10 niveles, enemigos clásicos de los *RE* (zombis, perros, hunters, lickers...) saldrán por doquier y de nuestros reflejos dependerá que los eliminemos antes de que nos alcancen. No es que sea muy espectacular, pero es bastante frenético y entretiene lo suyo, sobre todo si lo jugamos con un amigo. Si te atreves, solo lo encontrarás en el Store, bien solo o junto a *RE: The Darkside Chronicles*. ○

■ Albert Wesker, Chris Redfield o Billy Coen son algunos personajes controlables en el juego.

## » DE VUELTA A RACCOON CITY

Además de un desarrollo entretenido, *RE: Umbrella Chronicles* tiene el atractivo extra de repasar muchos momentos inolvidables de la serie, además de algunos nuevos. Sólo por esto los fans de *RE* deberían jugarlo.

① **CLÁSICOS.** La comisaría o las calles de Raccoon City son sólo un ejemplo de escenarios míticos a los que regresaremos.



② **NUEVOS.** Ofrece un nivel extra y algunos ambientado en pasajes inéditos en PlayStation, como el tren de *Resident Evil 0*.



■ Técnicamente no es espectacular, pero sí es divertido y más si lo juegas a dobles junto a un amigo.



## VALORACIÓN

**» LO MEJOR**

Repasar momentos de una saga mítica en un desarrollo sencillo pero entretenido.

**» LO PEOR**

Técnicamente no es gran cosa y si no tienes Move pierde gran parte de su atractivo.

| | |
|---|---|
| 74 | **» GRÁFICOS** El "lavado de cara" HD no tapa sus carencias. No es muy vistoso... |
| 78 | **» SONIDO** El apartado sonoro pasa bastante desapercibido, aunque sin fallos. |
| 81 | **» DIVERSIÓN** El desarrollo es sencillo pero logra entretener, y más con un amigo. |
| 75 | **» DURACIÓN** 21 niveles cortos con un modo extra de dificultad considerable. |
| NOTA 76 | Un sencillo pero entretenido arcade de disparo cuyo principal atractivo es repasar acontecimientos de la saga *RE*. |

Género:
**ARCADE DE PISTOLA**
Desarrollador:
**CAPCOM**
Editor:
**CAPCOM**
Lanzamiento:
**18 DE JULIO**
Precio:
**14,99 €**
Precio pack:
**26,99 €**

JUGADORES **1-2** · JUG. ONLINE **RÁNKING** · TEXTOS **CASTELLANO** · VOCES **INGLÉS** · INSTALACIÓN **6,9GB** · RESOLUCIÓN **720P**

www.capcom-europe.com

COMPATIBLE CON PS MOVE

RE: The Darkside Chronicles ofrece otros momentos memorables de la saga *RE* que se quedaron fuera en *The Umbrella Chronicles*. También es un remake HD de un juego de Wii.

## Y SI TIENES MÁS GANAS DE **DISPARAR** ZOMBIS...

# Resident Evil The Darkside Chronicles

### Los fans de la saga saben que *The Umbrella Chronicles* se dejó capítulos sin repasar. Para eso está *The Darkside Chronicles*...

Efectivamente, *The Darkside Chronicles* es otro "remake" HD y con trofeos de otro juego de disparos de Wii que nos sumerge otros momentos no menos memorables de la saga *Resident Evil* (más centrados en *RE2* y *Code: Veronica*), aunque también incluye nuevas situaciones.

**El sistema de juego es idéntico al que presenta *The Umbrella Chronicles*.** Bajo una perspectiva subjetiva y siempre sobre raíles, moveremos el puntero usando Move o el stick del Dual Shock 3 (tampoco es compatible con la pistola G-Con 3) para disparar a los enemigos que nos saldrán al paso constantemente y por todos lados antes de que nos alcancen. Eso sí, *The Darkside Chronicles* está algo más "currado" técnicamente (el original es de 2009, así que algo se nota el salto con respecto a *The Umbrella Chronicles*, que es de 2007). Y su desarrollo, aunque sigue siendo sencillo, presenta cierto intríngulis en forma de bifurcaciones en algunos puntos (debemos elegir el camino) y "quicktime events". Pero tampoco es que sea un juego duradero, aunque siempre podemos descargarnos de el pack *RE: Chronicles HD Collection* (incluye este juego y el de la página anterior) por 26,99 euros. Si los pillamos por separado, sale algo más caro (sueltos cuestan 14,99 cada uno).

Gráficamente es algo más vistoso. Se trata de un juego de 2009 mientras que *The Umbrella Chronicles* es de 2007.



Como ocurre en *RE The Umbrella Chronicles*, las luchas contra los jefes finales ofrecen los mejores momentos.

Leon S. Kennedy es uno de los protagonistas junto a Claire Redfield, Krauser o Steve Burnside.

## UN **DESARROLLO** SENCILLO PERO ENTRETENIDO

Reflejos a la hora de mover rápidamente el puntero es lo que hace faltan para avanzar en un desarrollo sobre raíles sencillo, aunque de vez en cuando podemos elegir dos caminos distintos y hay "quicktime events".



1 **DISPARA RÁPIDO.** Mueve el puntero rápido y alcanza a los enemigos en sus puntos débiles antes de que te alcancen.



2 **BIFURCACIONES.** En ciertos puntos deberemos elegir entre dos rutas, cada una con sus enemigos y sus complicaciones.

## VALORACIÓN

**» LO MEJOR**
Tan entretenido como el anterior pero algo más "profundo" y vistoso técnicamente.

**» LO PEOR**
Como *The Umbrella Chronicles*, no es muy duradero y si no tienes Move, pierde fuelle.

| | |
|---|---|
| 78 | **» GRÁFICOS** Sin ser deslumbrante, es el *RE Chronicles* más vistoso de los dos. |
| 78 | **» SONIDO** Como en el anterior, un apartado sonoro correcto y voces en inglés. |
| 82 | **» DIVERSIÓN** Entretenido y vibrante en ocasiones, aunque mola más a dobles. |
| 77 | **» DURACIÓN** 22 capitulillos y de vez en cuando hay que elegir entre dos caminos. |
| NOTA 79 | Un arcade de disparo con todo lo bueno del anterior y algunas mejoras (es algo más profundo y vistoso gráficamente). |

Género: LUCHA
Desarrollador: SEGA
Editor: SEGA
Lanzamiento: YA DISPONIBLE
Precio: 12,99 €
Precio Complete Ed.: 24,99 €

JUGADORES 1-2 | JUG. ONLINE 2
TEXTOS INGLÉS | VOCES INGLÉS
INSTALACIÓN 1955 MB | RESOLUCIÓN 720P

www.virtuafighter.com

■ *VF5FS* es un juego de lucha 1 contra 1, con combates online, 20 luchadores, 20 rings de los que podemos echar a rival y un enfoque realista, sin magias ni artificios.

■ El sistema de control utiliza 3 botones combinados con el stick. Y no hay "Supers", ni ataques "especiales".

■ Técnicamente está pelín desfasado, con animaciones toscas, personajes poco modelados y escenarios vacíos.

LA SEGUNDA (Y DESCARGABLE) JUVENTUD DE UN **CLÁSICO**

# Virtua Fighter 5 Final Showdown

## Uno de los primeros juegos de lucha de PS3 regresa en formato descargable con nuevos personajes y mejoras...

Las principales novedades de esta reedición descargable de *Virtua Fighter 5* son dos nuevos personajes, un reajuste en el equilibrio entre los luchadores y una barra de vida más larga, para que los combates duren más. Además, incluye nuevos modos de juego, como los combates online, el Dojo para entrenar o License, donde se nos van ofreciendo retos, como realizar un contraataque y ganar el combate, agrupados en distintas categorías. Y si además compramos el contenido descargable (12 € más), podremos editar a nuestro luchador con cientos de accesorios, como gafas de sol, bañadores... Aunque estos añadidos no logran que *VF5FS* esté entre la élite de la lucha.

**Sus 19 luchadores son pocos hoy día,** sus animaciones resultan un poco bruscas y ni los modelos ni los escenarios son ricos en detalle, aunque sí tienen pinceladas de calidad como arena o nieve que se deforma al movernos. Puede que ni técnicamente ni en modos de juego *VF5FS* consiga colarse entre los mejores del género, pero sigue siendo un gran juego de lucha, con personalidad propia, rápido y con un estilo de juego que se diferencia claramente del resto. Si eres un verdadero amante de los juegos de lucha, no puede faltar en tu colección, pero si eres un luchador "casual"... hay opciones mejores.



■ *Final Showdown* es la revisión descargable de *Virtua Fighter 5*, que salió hace ya 5 años en PS3.

### » ¿QUÉ ES **FINAL SHODOWN?**

*Final Shodown* es la revisión definitiva de *VF5*, el último juego de la saga de lucha de Sega lanzado en PS3. Añade 2 nuevos luchadores, combates online, un modo License, ajustes para equilibrar a los luchadores...



1 **DOS LUCHADORES.** El elenco de luchadores se amplía con Taka-Arashi y Jean Kujo. Además, está oculto Dural.



2 **NUEVOS MODOS.** Duelos online para 2 (con salas para 8), Dojo con más opciones, Licencia con retos de varias categorías...

### VALORACIÓN

**» LO MEJOR**
Su estilo de lucha es único y técnico. Dominar a los luchadores lleva tiempo. El precio.

**» LO PEOR**
Técnicamente desfasado. Pocos modos. Tener que pagar por opciones. Flojo sonido.

| | |
|---|---|
| 82 | **» GRÁFICOS** Se le notan los años y no son nada espectaculares, pero cumplen. |
| 78 | **» SONIDO** Es la parcela más floja. Efectos poco variados y música sosa... |
| 88 | **» DIVERSIÓN** Combates rápidos, reñidos y muy técnicos, sin técnicas "mágicas"... |
| 89 | **» DURACIÓN** Salvo el online no tiene modos duraderos, aunque dominarlo... |
| NOTA 84 | Un gran juego de lucha. Aunque no puede competir con los éxitos actuales, tiene una jugabilidad única que te enganchará. |

■ *Sonic 4 Episode 2* es un plataformas como los de antes, en los que debemos manejar a Sonic y Tails (solos o en cooperativo) para recorrer más de una docena de niveles.

3+

Género: **PLATAFORMAS**
Desarrollador: **SEGA**
Editor: **SEGA**
Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**
Precio: **9,99 €**

Jugadores: 1-2
Jug. online: 2
Textos: CASTELLANO
Voces: --
Instalación: 419 MB
Resolución: 1080P

www.sonicthehedgehog4.com

## SONIC SIGUE APOSTANDO POR SUS ORÍGENES

# Sonic 4 The Hedgehog Episode II

### El puercospín de Sega regresa a PlayStation Store con su último y mejorado episodio descargable de *Sonic 4*.

Y lo ha hecho sin alterar en exceso el espíritu del juego: un plataformas clásico en el que recorremos sus niveles plagados de loopings, bumpers, enemigos y trampas a la velocidad del rayo para llegar a la meta lo antes posible y con el mayor número de anillos.

**Este simple planteamiento,** se repite a lo largo de 4 nuevos mundos, compuestos por tres niveles, un jefe final y alguna fase bonus con desarrollo 3D. La novedad es que siempre nos acompaña Tails, con el que podemos realizar acciones conjuntas como volar o realizar un ataque giratorio. Además, un segundo jugador se puede unir para controlar a Tails (local u online). Más allá de esto, y la inclusión de ránkings online, *Episode 2* sigue apostando por la jugabilidad de siempre... aunque sin la magia del pasado. Es difícil de explicar, pero quien ha jugado a los *Sonic* clásicos echará en falta algo de la chispa original, bien por el diseño de los niveles, bien por su sencillez general. Si añadimos que es corto (2-3 horas), la sensación de que este *Episode 2* era mejorable aumenta. No es mal juego y los fans de Sonic lo van a disfrutar, pero se podía haber hecho más. Eso sí, si ya tienes *Episode 1*, merece la pena, aunque sea un juego simplemente divertido. ○

## » LAS NOVEDADES DE EPISODE II

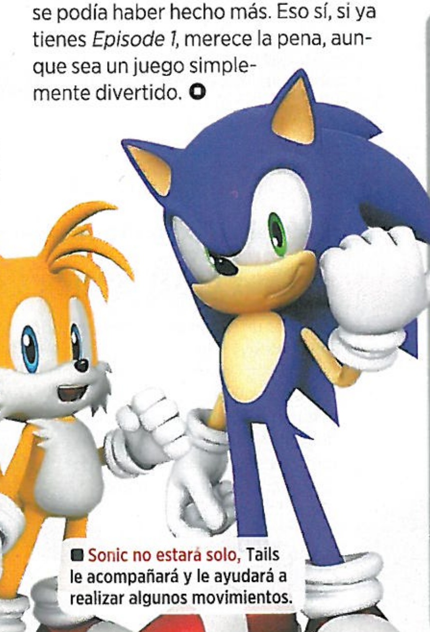
*Episode 2* es la segunda y última entrega de *Sonic 4*, en la que jugaremos en 4 nuevos mundos en los que se ha mejorado el apartado técnico y la física y se han incluido otras interesantes novedades y sorpresas...



① **¡A DÚO!** Solos o en cooperativo, manejamos a Sonic y podemos realizar acciones conjuntas con Tails, como volar.

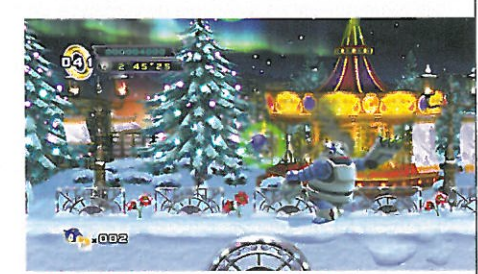


② **METAL SONIC.** Si tienes *Episode 1*, al comprar el segundo accederás a niveles en los que manejamos a Metal Sonic.



■ Sonic no estará solo, Tails le acompañará y le ayudará a realizar algunos movimientos.

■ Hay 4 áreas nuevas y cada una de ellas tiene varios niveles y un jefe final como este y fases de bonus.



■ *Episode 2* utiliza un nuevo motor gráfico que corrige algunos fallos del anterior, como la física.



## VALORACIÓN

**» LO MEJOR**
Sigue siendo un Sonic clásico, pero con cooperativo. Corrige fallos del primero.

**» LO PEOR**
Carece de la chispa de los originales. Algunos escenarios no convencen.

| | |
|---|---|
| 84 | **» GRÁFICOS** Mejores que en *Episode 1*, aunque con altibajos y áreas mejorables. |
| 79 | **» SONIDO** Es lo más flojo del juego: efectos poco variados, música irregular... |
| 89 | **» DIVERSIÓN** Es la rápida jugabilidad de siempre, aliñada con nuevas acciones. |
| 77 | **» DURACIÓN** Unas 3 horas, más lo que saques buscando las esmeraldas Chaos. |
| NOTA 82 | Un plataformas de los de antes, con interesantes novedades, pero que se queda corto y no cautiva como antaño. |

# ¡Sácale más partido a tu PlayStation!

**La mejor selección de periféricos con la que aprovechar al máximo tus consolas PS2, PS3 y PS VITA.**

## MALETÍN CON PANTALLA HD **GAEMS G155**

TIPO **MALETA DE TRANSPORTE**
COMPATIBLE **PS3 Y XBOX 360**
COMPAÑÍA **BLADE**
PRECIO **249,99 €**
WEB **BLADEREPRESENTACIONES.ES**

# Estas vacaciones llévate contigo tu PS3

Play ¡PERIFÉRICO DEL MES!

**En verano, PS Vita se perfila como nuestra mejor compañera. O no. Gracias a esta maleta con pantalla incorporada también podrás llevarte tu PS3 a tu lugar de vacaciones. Ábrela, enchúfala y... ¡a jugar!**

» **CONCEPTO.** Se trata de una maleta "acorazada" que, además de llevar tu PS3 bien amarrada y protegida, incluye una pantalla HD de 15,5 pulgadas y está pensada para que juegues sin tener que sacar la consola de la maleta, dejando los espacios oportunos para el cableado. Simplemente ábrela, enchúfala y... ¡a jugar! Eso sí, sólo es compatible con la PS3 Slim.

» **PANTALLA.** En la parte superior ofrece una pantalla de 15,5 pulgadas (a 1080p y 60hz) perfectamente integrada en la maleta (no sufráis por posibles desprendimientos ni arañazos, ya que la consola queda perfectamente fijada. Tiene altavoces estéreo integrados que suenan con contundencia y dos tomas de auriculares.

» **DISEÑO Y MATERIALES.** Con unas medidas de 50,8 cm x 38,cm x 17,3 cm y un peso que ronda los 5 kilos, el maletín GAEMS G155 es un ejemplo de como aprovechar el espacio: Además de fijar la consola perfectamente (la bandeja que la sujeta por abajo tiene dos variantes, para "abrazar" PS3 o 360 según corresponda), a los lados quedan huecos, en sendos compartimentos acolchados, en los que caben dos mandos y la fuente de alimentación de la pantalla. Y está diseñada para que nos la dejen subir como equipaje de mano en un avión. Duro por fuera y acolchado por dentro, el maletín lleva un asa retractable bastante cómoda.

» **EXTRAS.** Incluye un cable HDMI "de regalo" y ofrece la posibilidad de ser cerrada con llave para mayor seguridad. Un "capricho" que puede ser muy útil en tus vacaciones, aunque como todo lujo, no es barato: 249,99 euros.

» **VALORACIÓN: MUY BUENO**
**Una maleta para llevar tu PS3 bien protegida y con pantalla HD incorporada. Puede ser muy útil en vacaciones. Pero no es barato...**



Así queda el maletín Gaems G155. Ábrelo, enchúfalo y a jugar (o a ver pelis en HD).

## [ Y ADEMÁS ]

PS3 6,99 € MADCATZ HTTP://MADCATZ.ES/

### » Anti-Glare Screen Protector

Para evitar arañazos y daños en la pantalla de tu Vita, lo mejor es poner un protector. Y existen de varios tipos, como este modelo "anti-glare" o antirreflejos. A nosotros el acabado no nos termina de gustar, ya que oscurece ligeramente la pantalla y "emborrona" levemente la imagen, aparte de no ser muy útil en el exterior (con luz muy clara apenas se ve la pantalla). En el pack vienen dos, por lo que el precio tampoco es realmente elevado, aunque insistimos, no es la mejor solución.

» **VALORACIÓN: REGULAR**



PS3 12,95 € WOXTER WWW.BLADEREPRESENTACIONES.ES

### » Pad USB Shock Controller

¿Buscas un segundo mando para usarlo en ocasiones puntuales y no quieres gastarte mucho dinero? Pues el pad USB Shock Controller de Woxter puede ser la solución a tus problemas. Vaya por delante que no tiene ni la calidad, ni algunas funciones del Dual Shock 3 (empezando porque no es inalámbrico). Pero por 13 euretes es un mando que te puede hacer un buen "apaño" en un momento dado. Sus sticks y sus botones son correctos. Y lo dicho: cuesta 12,95 euros.

» **VALORACIÓN: BUENO**

PS3 12,95 € ATOMIC WWW.BLADEREPRESENTACIONES.ES

### » Funda para Move

En los 162 números que lleva la revista hemos comentado fundas de todo tipo, pero ninguna especialmente diseñada para Move. Pues bien, aquí tenéis una bolsa de transporte diseñada para guardar un mando Move y un Navigator. Además de proteger dichos periféricos de golpes y ralladuras, la funda también es resistente al agua. Y no es cara, aunque quizá echemos en falta poder meter otro Move más.

» **VALORACIÓN: BUENO**



## SOUND **TOWER**

| | |
|---|---|
| TIPO | **COLUMNA DE SONIDO** |
| COMPATIBLE | **PS VITA, PS3...** |
| COMPAÑÍA | **BIG BEN** |
| PRECIO | **229,90 €** |
| WEB | **WWW.HNOSTROMO.COM** |

# El sonido más atronador para tu Vita

**Si no tienes equipo de audio en tu cuarto, amas la música y buscas algo pequeño y potente, esta puede ser una buena solución...**

**CONECTIVIDAD.** Vita se conecta a la torre de sonido por una entrada auxiliar (incluye el cable con dos jacks de 3,5 mm), aunque también puedes conectar una tarjeta SD, un pendrive USB, tu iPhone/iPod y reproducir el audio que contengan (o ver los vídeos de tu iPhone en una tele gracias a la salida de vídeo). Y como tiene entrada auxiliar para cables compuestos (cables rojo y blanco) puedes conectar casi cualquier cosa, desde tu PS3 a un DVD...

**POTENCIA.** Sus 60W RMS se reparten por los 5 altavoces frontales y el atronador subwofer trasero, ofreciendo un sonido limpio y contundente incluso en el tope de volumen (ideal para una sala no muy grande). En el caso de Vita, inexplicablemente, el mismo mp3 se escucha más bajo que, por ejemplo, en un iPhone.

**ACABADO.** La columna está rematada en plásticos "glossy", de esos que conservan las huellas al más mínimo roce. Casi todos los puertos y botones están visibles en la parte superior (volumen, pasar de canción...) aunque la pantalla frontal no da información clave (nombre de las carpetas en los USB, nombre e id tags de las canciones...).

**EXTRAS.** Incluye un completo mando a distancia con el que controlar todas las funciones, bases intercambiables para colocar en la parte superior tu Vita o iPhone, todos los cables necesarios para conectar la torre a la tele o a Vita, una base atornillable...

**» VALORACIÓN: MUY BUENA**
**Un equipo potente, que no ocupa mucho y al que puedes conectar casi de todo, incluida, claro, una PS Vita. Una buena opción.**


Sus 60W RMS tienen una potencia ideal para un cuarto no muy amplio...

## TURTLE BEACH **XP 500**

| | |
|---|---|
| TIPO | **HEADSET** |
| COMPATIBLE | **PS3 Y MÁS** |
| COMPAÑÍA | **TURTLE BEACH** |
| PRECIO | **269,90 €** |
| WEB | **TURTLEBEACH.ES** |

# Sonido dolby 7.1 sin cables para tus consolas

**Si aparte de PS3 tienes una Xbox 360 o un reproductor con salida óptica en casa, ya puedes disfrutar del mejor sonido envolvente e inalámbrico, incluso en el chat de voz de los juegos...**

**CALIDAD DE SONIDO.** Es una revisión de los PX5, los cascos inalámbricos que recomendamos en el número 155, y por lo tanto son Dolby Digital 5.1/7.1 y consiguen recrear el efecto envolvente con una calidad soberbia. Además, trae 8 ecualizaciones (para oír los pasos en los shooters, para potenciar los graves...) que podemos modificar y o sustituir por otras vía PC (conectando los cascos por USB).

**CONECTIVIDAD.** Tiene entrada y salida óptica, además de una entrada compuesta (cable rojo y blanco). También se pueden conectar a PS3 vía bluetooth (para el micro) e incluso a un móvil para atender las llamadas mientras jugamos. También y se pueden conectar unos cascos con cable.

**ACABADO Y MATERIALES.** Sobresaliente, en especial el auricular. La base da sensación de ser menos robusta, aunque cumple su cometido (e incluso tiene detalles como un soporte para el auricular). Se sigue echando en falta la fuente de alimentación (se alimenta a través un puerto USB).

**EXTRAS.** Incluye todos los cables (también el óptico) y, he aquí la novedad, un "add-on": un dispositivo bluetooth para el mando de 360.

**» VALORACIÓN: EXCELENTE**
**Un excepcional headset 7.1 recomendado si juegas también en Xbox 360. Si no es tu caso, los PX5 son prácticamente iguales...**



Los XP 500 son una revisión de los PX5, con un "apósito" bluetooh para el mando de 360.

# NUESTROS FAVORITOS

## » PADS


1 **DUAL SHOCK 3** » SONY » 59,95 €
Todas las virtudes del Sixaxis y con la vibración incluida. Eso sí, es caro.

2 **BLACKFIRE CONTROLLER** » ARDISTEL » 39,95 €
Un pad capaz de hacerle sombra al mando oficial y a menor precio.


3 **SUBSONIC NEO** » NOBILIS » 49,95 €
Un pad con muy buenas prestaciones y "mando a distancia" incorporado.

## » VOLANTES


1 **LOGITECH G27** » LOGITECH » 299,99 €
Un volante de lujo cuya única pega es que no tiene vibración.


2 **THRUSTMASTER T500 RS** » THRUSTMASTER » 499,90 €
Una pasada de volante. El mejor en casi todo, pero muy caro.


3 **SPEEDRACER EVOLUTION** » ARDISTEL » 59,95 €
Un volante inalámbrico, completo y con buen precio.

## » ALTAVOCES


1 **LOGITECH 5.1 Z-5500** » LOGITECH » 349,95 €
El mejor equipo de sonido en todos los sentidos. Eso sí, es bastante caro.


2 **GIGAWORKS G550W** » CREATIVE » 449 €
Aunque sea caro, es bastante potente y tiene los traseros inalámbricos.

3 **SURROUND SOUND SYSTEM** » SONY » 199 €
Una "columna" de altavoces ideal para mejorar tu sonido si no te cabe un 5.1.

## » HEADSETS


1 **TURTLE BEACH PX5** » TURTLE BEACH » 249,95 €
Ofrecen 7.1 de calidad, son inalámbricos y con un acabado de lujo.


2 **TRITTON AX 720** » MADCATZ » 149,95 €
Un headset de lujo que simula muy bien el sonido envolvente.


3 **HEADSET BLUETOOTH** » SONY » 39,95 €
El headset oficial de Sony para PS3 es un buen headset, aunque no el mejor.

## » LO MEJOR DE PS VITA



1 **MEMORY CARD 16GB** » SONY » 49,99 €
Imprescindible para guardar partidas, DLC o todas tus compras digitales.


2 **PS VITA STARTER KIT** » SONY » 24,99 €
Un gran lote de accesorios: 2 fundas, porta tarjetas, protector de pantalla...


3 **VIP CASE** » THRUSTMASTER » 19,99 €
Una funda rígida tipo "concha", de las mejores que hemos visto para Vita.

LOS **ARCADES DE DISPARO** RENACEN EN PSN GRACIAS A MOVE

- Resident Evil: The Darkside Chronicles
- Resident Evil: The Umbrella Chronicles
- The House of the Dead III
- The House of the Dead 4
- The House of the Dead Overkill
- The Shoot
- Time Crisis: Razing Storm
- Deadstorm Pirates

# A TIROS CON MOVE

**Tras unos años de capa caída, los arcades de disparo han encontrado un nuevo "hogar" en el Store y un buen aliado en el mando PS Move, que hace las veces de pistola. Te presentamos las mejores opciones para que no falles el tiro...**



¿SURVIVAL HORROR? MEJOR UN **ARCADE DE DISPAROS**

# RESIDENT EVIL THE DARKSIDE CHRONICLES

**¿Te gusta la serie *Resident Evil*? Nos alegramos, porque este arcade de disparos repasa algunos de sus momentos míticos (y ofrece otros nunca vistos).**

Desarrollador: **CAPCOM**
Editor: **CAPCOM**
Precio: **14,99 €**



JUGADORES **1-2** · JUG. ONLINE **RANKING** · TEXTOS **CASTELLANO** · VOCES **INGLÉS**

**Claire Redfield** es uno de los personajes que podemos controlar.

**AMBIENTACIÓN Y APARTADO TÉCNICO.** Estamos ante una revisión en alta definición y con trofeos de un juego que salió en Wii en 2009 y que ahora nos llega a PS3 exclusivamente en formato descargable. Sus niveles repasan momentos inolvidables de algunos *Resident Evil* "pares" (básicamente *RE2* y *Code: Veronica*) aunque también trae situaciones nuevas ("pre-*RE4*"). Gráficamente no está mal, aunque recordemos que "procede" de un juego de Wii así que tampoco esperéis un derroche en este sentido.



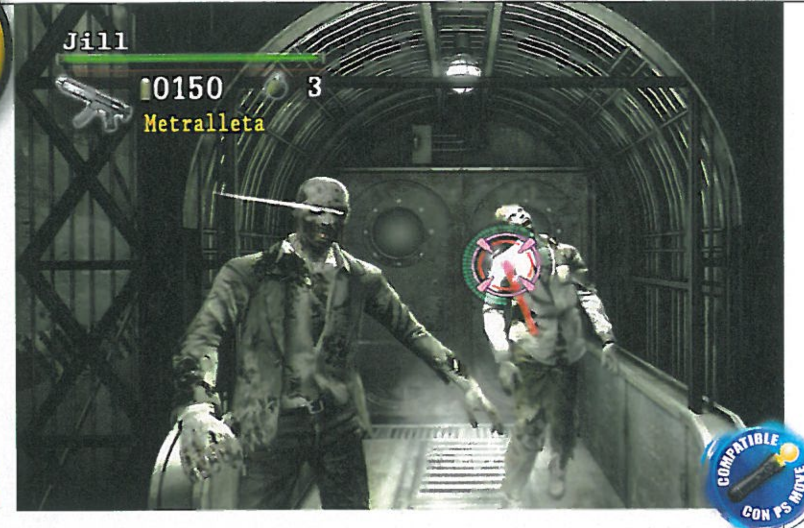
**Las luchas contra los jefes finales** son lo mejor del juego. Y si juegas a dobles, más.



**DESARROLLO Y SISTEMA DE JUEGO.** Sobre raíles, moveremos el puntero usando el stick del Dual Shock 3 o apuntando con Move (la pistola G-Con 3 no es compatible). Los enemigos saldrán desde todos los puntos, así que la rapidez de reflejos es fundamental, tanto como tratar de disparar a los puntos débiles de los zombis, lickers y demás "fauna" de los *RE*... Y cuatro de sus cinco armas se pueden mejorar. Además, de vez en cuando hay bifurcaciones que nos permiten elegir dos caminos. Y también hay "quicktime events".

**DURACIÓN Y EXTRAS.** Ofrece un total de 22 capítulos, siendo uno de los más duraderos de su género (aunque ya sabéis que estos juegos no se caracterizan por su longevidad). Entre los extras hay nuevos modos de dificultad y hasta 11 trajes para los protagonistas. No está mal, ¿verdad?

**VALORACIÓN: MUY BUENO**
**Un buen arcade de disparos con el gran atractivo de la franquicia *Resident Evil*. A los fans les gustará.**




¿QUIERES MÁS ***RESIDENT EVIL***? PUES TOMA DOS TAZAS

# RESIDENT EVIL UMBRELLA CHRONICLES

**Y si todavía te has quedado con ganas de más *Resident Evil*, en el Store te espera otro arcade de disparos más antiguo, pero igual de entretenido.**

Desarrollador: **CAPCOM**
Editor: **CAPCOM**
Precio: **14,99 €**

JUGADORES **1-2** · JUG. ONLINE **RANKING** · TEXTOS **CASTELLANO** · VOCES **INGLÉS**

**Carlos Oliveira no falta a la cita** y es uno de los protagonistas.

**AMBIENTACIÓN Y APARTADO TÉCNICO.** Se trata de otro "remake HD" y con trofeos de otro título homónimo de Wii que también está sólo en PSN (aunque también podemos comprarlo en un pack con el anterior por 26,99 euros). En esta ocasión el desarrollo nos lleva a revivir otros pasajes no menos memorables de la serie (la mansión del primer *RE*, las calles y la comisaría de *RE3*) junto a otros momentos inéditos hasta ahora en una consola de Sony (como el tren de *RE0*). Eso sí, gráficamente se ha quedado algo obsoleto (no olvidemos que el juego original es de 2007).



**Aunque gráficamente** está obsoleto, el desarrollo gustará a los fans de la saga.



**DESARROLLO Y SISTEMA DE JUEGO.** El sistema de juego es muy similar al anterior: sobre raíles, moveremos el puntero usando el stick del Dual Shock 3 o apuntando con Move (la G-Con 3 tampoco es compatible). Eso sí, el desarrollo es aún más sencillo que el de *The Darkside Chronicles*, que cuenta con bifurcaciones. También hay quicktime events, sobre todo para deshacernos de enemigos que nos alcancen. Sus 9 armas son mejorables.

**DURACIÓN Y EXTRAS.** Sus 21 niveles duran un poco menos que *The Darkside Chronicles*, pero lo compensa con un "special stage" de dificultad considerable. Además ofrece también buenos desbloqueables (como archivos que desvelan acontecimientos de *RE*), puertas "secretas"... Y jugando a dobles mola más.

**VALORACIÓN: MUY BUENO**
**Ofrece un planteamiento parecido a *RE: The Darkside Chronicles* aunque gráficamente se le notan más los años.**




OTRO **ARCADE CLÁSICO** QUE LLEGA AL STORE

# THE HOUSE OF THE DEAD III

Desarrollador: **SEGA**
Editor: **SEGA**
Precio: **5,99 €**
JUGADORES **1-2**
JUG. ONLINE **RÁNKING**
TEXTOS **CASTELLANO**
VOCES **INGLÉS**

**Gracias al Store estamos disfrutando de títulos que en su momento no salieron para las consolas de Sony. Y éste es un buen ejemplo de ello.**



**AMBIENTACIÓN Y APARTADO TÉCNICO.** *The House of the Dead III* apareció en los salones recreativos allá por 2002 y después tuvo versión para la primera Xbox, PC y en un pack con la segunda entrega para Wii. En su momento no entendimos por qué no hubo conversión a PS2, pero bastantes años después llega al Store una versión remasterizada y bastante económica de este clásico arcade de pistola que vuelve a tener a los zombis y demás criaturas de ultratumba como protagonistas, bajo un apartado gráfico al que, sinceramente, le pesan los años pese a estar remasterizado a 720p.

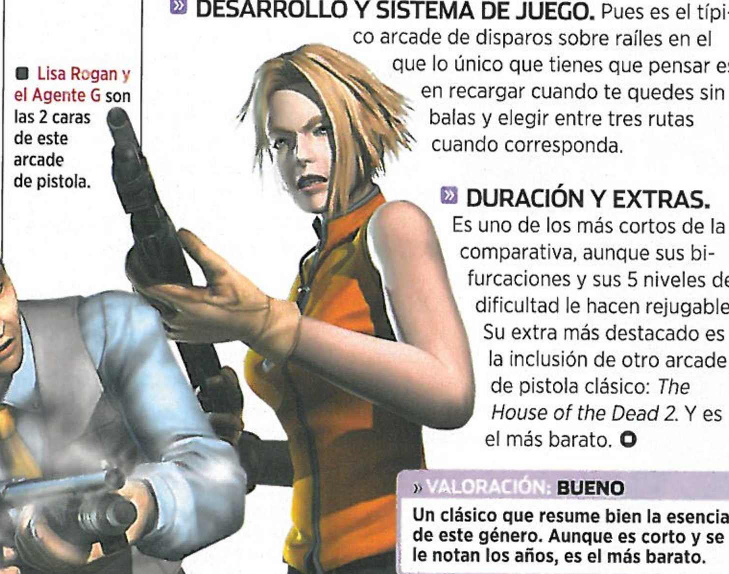


*The House of the Dead III* es el juego más antiguo de la comparativa y el más barato.




**DESARROLLO Y SISTEMA DE JUEGO.** Pues es el típico arcade de disparos sobre raíles en el que lo único que tienes que pensar es en recargar cuando te quedes sin balas y elegir entre tres rutas cuando corresponda.

**DURACIÓN Y EXTRAS.** Es uno de los más cortos de la comparativa, aunque sus bifurcaciones y sus 5 niveles de dificultad le hacen rejugable. Su extra más destacado es la inclusión de otro arcade de pistola clásico: *The House of the Dead 2*. Y es el más barato.



Lisa Rogan y el Agente G son las 2 caras de este arcade de pistola.

**VALORACIÓN: BUENO**
**Un clásico que resume bien la esencia de este género. Aunque es corto y se le notan los años, es el más barato.**




SEGA SIGUE FOMENTANDO EL **TIRO AL ZOMBI**

# THE HOUSE OF THE DEAD 4

Desarrollador: **SEGA**
Editor: **SEGA**
Precio: **7,99 €**
JUGADORES **1-2**
JUG. ONLINE **RÁNKING**
TEXTOS **CASTELLANO**
VOCES **INGLÉS**

**Aún es posible verlo en recreativa en algunos de los pocos salones que quedan en España. Pero si no tienes ninguno cerca, está disponible en PSN.**

**AMBIENTACIÓN Y APARTADO TÉCNICO.** En 2005 apareció en los salones recreativos japoneses *THOTD4*, la penúltima entrega de la mítica saga de arcades de pistola de Sega, que también salió en occidente. De hecho, todavía es posible encontrarla en algunos salones recreativos. Pero si no tienes ninguno cerca, por 8 euretes tienes en el Store el "remake HD" de esta nueva pesadilla en forma de arcade de disparos donde podrás masacrar zombis a gusto.

Como es habitual en estos juegos, jugando con un amigo es mucho más entretenido.



Kate Green es la fémina protagonista, junto al no menos certero James Taylor.

**DESARROLLO Y SISTEMA DE JUEGO.** En sus 6 capítulos nos espera un clásico desarrollo sobre raíles en el que tendremos que elegir rutas hasta llegar al enfrentamiento contra el jefe final de turno (lo más emocionante del juego). Y hay Quick Time Events. Se echa en falta más variedad en las armas, pero jugando a dobles resulta tan divertido como el resto. No es compatible con la G-Con 3.

**DURACIÓN Y EXTRAS.** Ofrece 4 finales, que no es que sean "superemocionantes" pero verlos todos puede suponer un aliciente para rejugarlo (amén de los trofeos). Y en cuanto a extras, ofrece una entrevista con sus creadores, objetos para Home y contenido adicional como *THOTD4 Special*, una especie de "versión extendida" que sólo vio la luz en los arcades japoneses.

**VALORACIÓN: BUENO**
**Otro remake HD de un clásico de los salones recreativos que llega al Store con extras, trofeos... No defrauda.**




UNO DE LOS POCOS **ARCADES** EN FORMATO FÍSICO

# THE HOUSE OF THE DEAD OVERKILL



18

Desarrollador: **HEADSTRONG GAMES**

Editor: **SEGA**

Precio: **24,95 €**

JUGADORES **1-4** · JUG. ONLINE **RÁNKING**

TEXTOS **CASTELLANO** · VOCES **INGLÉS**

■ La estética de serie B está presente ya en la carátula del juego.

## Hace tres años, Sega se sacó de la manga un arcade de disparos exclusivo de Wii... Que acabó saliendo en PS3 remasterizado y con extras.

**» AMBIENTACIÓN Y APARTADO TÉCNICO.** *THOTD Overkill* es un juego concebido para Wii (sin pasar por los salones recreativos; el último *THOTD* que salió en recreativa llevó por subtítulo *EX* y salió en 2008 sólo en Japón). El año pasado Sega decidió lanzarlo en formato físico también en PS3 (aunque también podéis encontrarlo en el Store), remasterizado y con trofeos y extras En cuanto al apartado gráfico, sin ser espectacular es de lo mejor que hay en la comparativa, bajo un lograda estética en plan peli de terror de serie B que le sienta de lujo.



■ *THOTD Overkill* ofrece minijuegos para 4 jugadores y se puede ver en 3-D.




**» DESARROLLO Y SISTEMA DE JUEGO.** Siempre sobre raíles, moveremos el puntero usando el stick o el mando Move disparando contra los zombis distintas armas (mágnum, ballesta...), en escenarios infernales. En total, tenemos los 7 niveles que vimos en Wii además de dos fases nuevas (de ahí lo de *Extended Cut* del título).

**» DURACIÓN Y EXTRAS.** Además de las dos fases extra que no estaban en Wii, incluye un puñado de minijuegos para hasta 4 jugadores (siempre en la misma PS3) y la opción de verlo en 3-D (y no sólo estereoscópico, sino también en cualquier tele usando la gafas "de toda la vida" que vienen incluidas). En cuanto al precio, si sabemos dónde buscar, lo pillaremos más barato en disco que en Store... ○

» VALORACIÓN: **MUY BUENO**

**No inventa nada, pero sí ofrece cosas que no vemos en otros títulos como opción de verlo en 3-D o minijuegos.**




ATRÉVETE A **PROTAGONIZAR** PELÍCULAS DE ACCIÓN

# THE SHOOT



3

Desarrollador: **COHORT STUDIOS**

Editor: **SONY**

Precio: **19,95€**

JUGADORES **1-2** · JUG. ONLINE **NO**

TEXTOS **CASTELLANO** · VOCES **CASTELLANO**

■ Vaqueros, mafiosos, robots... Cada película tiene sus propios enemigos.

## ¿Harto de disparar zombis o terroristas? Pues aquí tendrá que disparar mafiosos, zombis o vaqueros siguiendo, eso sí, las órdenes del director de la peli.

**» AMBIENTACIÓN Y APARTADO TÉCNICO.** En lugar de disparar zombis o terroristas, *The Shoot* parte de una premisa más original: somos un actor que debe rodar 5 pelis de acción (con ambientaciones muy distintas: el salvaje Oeste, la mafia, monstruos marinos...). No es que sus gráficos sean impresionantes, pero al menos se agradece salir de la típica ambientación de zombis o a lo *Time Crisis*. Y está doblado al castellano, como es habitual en los juegos de Sony.



■ *The Shoot* sólo se puede jugar con Move. A veces hay que moverlo aparte de disparar.



**» DESARROLLO Y SISTEMA DE JUEGO.** Además de disparar a todo lo que se mueva, deberemos cuidar nuestra "interpretación" para gustar al director. ¿Qué quiere decir esto? Pues que además de fallar pocos disparos, hay que hacer lo que nos pida. Y gracias al mando Move podremos realizar distintas acciones según la situación (como esquivar proyectiles, acelerar una vagoneta o dar un giro de 360 grados para activar un "supertiro") que le aportan variedad.

**» DURACIÓN Y EXTRAS.** Cada una de las 5 pelis tienen una duración de entre 20 y 30 minutos (ofrecen una media de 5 subfases por película). Esto quiere decir que como mucho en 3 horas habrás visto ya todo lo importante, aunque ofrece secretos como encontrar las piezas de un puzzle. Aunque sea original, *The Shoot* es el juego más corto de la comparativa y su relación calidad-precio no es la mejor. ○

» VALORACIÓN: **BUENO**

**Un arcade de disparos original, pero corto y poco impactante. Sus rivales suelen ofrecer más por menos dinero.**







TRES JUEGOS DE **PISTOLA** POR EL PRECIO DE UNO

# TIME CRISIS RAZING STORM



Desarrollador: **NAMCO**
Editor: **SONY**
Precio: **39,95 €**
Jugadores: 1 — Jug. online: 2-4
Textos: CASTELLANO — Voces: INGLÉS

**Si tienes una pistola G-Con 3 tienes que tener este juego. Es una de las poquísimas opciones que te harán quitarle el polvo al periférico de Namco...**

**AMBIENTACIÓN Y APARTADO TÉCNICO.** *Time Crisis: Razing Storm* ofrece un total de 3 juegos en un solo disco: *Time Crisis 4* (ojo, no incluye los extras que trajo la versión en disco de *TC4* aunque está doblado), *Deadstorm Pirates* (la recreativa de pistola más reciente de las tres, que mezcla terror y piratas en su ambientación) y *Razing Storm*, otra recreativa de 2009 en el que nos enfrentaremos a un ejército de mercenarios haciendo gala de nuestra puntería.


*Razing Storm* ofrece un modo shooter en el que nos movemos libremente, sin raíles.



Soldados y mercenarios son nuestros enemigos en *Razing Storm*, conversión de un arcade de Namco de 2009.

**DESARROLLO Y SISTEMA DE JUEGO.** Los tres títulos ofrecen una divertida y clásica experiencia "sobre raíles" para 1 ó 2 jugadores. Los enemigos nos saldrán desde todos los ángulos y nosotros usaremos Move o la pistola G-Con 3 para apuntar con las distintas armas y dispararles antes de que nos alcancen. Además, en *Deadstorm Pirates* usaremos move para otras acciones como mover el timón de un barco.

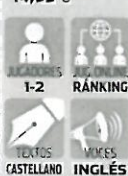
**DURACIÓN Y EXTRAS.** Sobra decir que es el juego más largo de la comparativa, porque ofrece 3 títulos y porque *Razing Storm* incluye, además, un modo online para 8 y modo Historia con un control similar al de los shooters subjetivos (nos movemos usando el Navigator o el Dual Shock 3). Eso sí, ambos son bastante "reguleros"...



**VALORACIÓN: MUY BUENO**
**En muchas tiendas está descatalogado, pero si lo encuentras te llevarás el más completo arcade de pistola de PS3.**

CON CIEN **PISTOLAS** POR BANDA...

# DEADSTORM PIRATES



Desarrollador: **NAMCO**
Editor: **NAMCO**
Precio: **14,95 €**
Jugadores: 1-2 — Jug. online: RÁNKING
Textos: CASTELLANO — Voces: INGLÉS

**Piratas-zombi, pirañas y pulpos gigantes nos esperan en esta conversión de una recreativa que salió en 2010 y que nos espera también en PSN.**

**AMBIENTACIÓN Y APARTADO TÉCNICO.** *DeadStorm Pirates* es una recreativa de Namco que salió en 2010 y que fue incluida en el disco de *Time Crisis Razing Storm*, aunque también podemos encontrarla "suelta" en el Store. Plantea una historia que mezcla piratas con ambientación terrorífica. Enormes criaturas marinas, corsarios-zombi y remolinos serán algunas de las dificultades que nos esperan bajo un apartado gráfico bastante vistoso en comparación con sus rivales en esta comparativa, aunque sin llegar a sorprender.



Usamos Move también para acciones especiales, como mover el timón del barco.



La búsqueda de un tesoro es el tema central de *Deadstorm Pirates*, aunque el argumento es lo de menos.

**DESARROLLO Y SISTEMA DE JUEGO.** Sus 5 niveles nos llevarán tras la pista de un tesoro perdido, atravesando mares tormentosos, cavernas y remolinos, con su correspondiente "fauna". Además de apuntar y disparar moviendo el puntero con Move, también es compatible la pistola G-Con 3. Eso sí, el mando Move es la mejor opción para realizar las acciones especiales (como mover el timón del barco).

**DURACIÓN Y EXTRAS.** Aunque es trepidante y uno de los juegos más vistosos de la comparativa, lo cierto es que es cortito y no tiene extras dignos de mención. Por ese precio los hay más completos.



**VALORACIÓN: BUENO**
**Tiene lo bueno y lo malo de los arcades de pistola. Trepidante y divertido, pero muy poco duradero.**

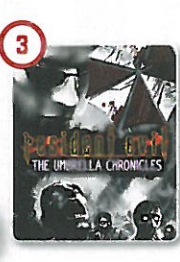


# CONCLUSIONES

**Aunque preferimos los juegos de pistola "de antaño" (aquéllos en los que realmente había que apuntar en vez de mover el puntero), lo cierto es que los arcades de disparos vuelven a vivir un buen momento gracias sobre todo a Move y a PSN.**

1 

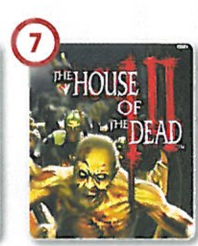

2 


3 


4 


5 

6 

7 


8 


El arcade de pistola más completo de todo el catálogo de PS3 es *Time Crisis: Razing Storm.* Este disco incluye tres juegos (además de modos Historia y Online en plan shooter) lo que le hace ser el más duradero. Y además, es compatible con la pistola G-Con 3. Lo malo es que en algunas tiendas está descatalogado y puede que no lo encontréis con facilidad. Este problema no lo tenéis en el Store, que acaba de recibir dos *Resident Evil* que repasan la saga usando Move y aprovechando perfectamente la ambientación *Resident Evil.*
De entre los *The House of The Dead* nos quedamos con *Overkill* porque es el más largo de los tres y porque incluye detalles interesantes como minijuegos para 4 jugadores o poder verlo en 3-D. *Deadstorm Pirates* es un arcade de disparos "de libro", conversión de una recreativa de Namco bastante reciente y por ello se conserva mejor que los otros dos *The House of The Dead*, que son "remakes HD" de recreativas más antiguas. Eso sí, son bastante más económicos. Lo malo es que los tres son cortos en comparación con los cuatro títulos que están por delante en el ránking. Y hemos dejado el último lugar para *The Shoot*, seguramente el juego más original de la comparativa, igual de corto que los tres juegos que le preceden, pero más caro.

**CARACTERÍSTICAS GENERALES**

| | Formato | Nº Jugadores | Modos de juego | Nº de Niveles | Nº de Armas | Exclusivo de Move | Compatible con pistola | Compatible con 3-D | Conversión de una recreativa | Duración | Extras | VALORACIÓN |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Deadstorm Pirates | Digital | 1-2 | 1 | 5 | 4 | No | Sí | No | Sí | R | M | B |
| Resident Evil: The Darkside Chronicles | Digital | 1-2 | 1 | 22 | 5 | No | No | No | No | MB | E | MB |
| Resident Evil: The Umbrella Chronicles | Digital | 1-2 | 2 | 21 | 9 | No | No | No | No | MB | E | MB |
| The House of the Dead III | Digital | 1-2 | 2 | 8 | 2 | No | No | No | Sí | R | MB | B |
| The House of the Dead 4 | Digital | 1-2 | 1 | 6 | 2 | No | No | No | Sí | R | MB | B |
| The House of the Dead Overkill | Disco Digital | 1-4 | 2 | 9 | 8 | No | No | Sí | No | B | E | MB |
| The Shoot | Disco | 1-2 | 1 | 5 | 5 | Sí | No | No | No | R | B | B |
| Time Crisis: Razing Storm | Disco | 1-2 | 4 | 34 | 14 | No | Sí | No | Sí | E | MB | E |

**CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS**

| | Escenarios | Enemigos | Animación | Fluidez | Efectos sonoros | Música | Voces | VALORACIÓN |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Deadstorm Pirates | MB | MB | B | MB | MB | MB | Inglés | MB |
| Resident Evil: The Darkside Chronicles | MB | MB | MB | MB | MB | MB | Inglés | MB |
| Resident Evil: The Umbrella Chronicles | MB | MB | MB | MB | MB | MB | Inglés | MB |
| The House of the Dead III | B | B | B | B | B | MB | Inglés | B |
| The House of the Dead 4 | B | MB | B | B | MB | MB | Inglés | B |
| The House of the Dead Overkill | MB | B | B | B | MB | E | Inglés | B |
| The Shoot | B | B | R | B | B | R | Castellano | B |
| Time Crisis: Razing Storm | MB | MB | MB | B | MB | MB | Inglés | MB |

**COMPONENTES DE JUEGO**

| | Desarrollo sobre raíles | Secciones sin raíles | Bifurcaciones | Acciones especiales | Mejora de armas | Minijuegos | VALORACIÓN | TOTAL |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Deadstorm Pirates | Sí | No | No | Sí | No | No | B | B |
| Resident Evil: The Darkside Chronicles | Sí | No | Sí | Sí | Sí | No | MB | MB |
| Resident Evil: The Umbrella Chronicles | Sí | No | No | Sí | Sí | No | MB | MB |
| The House of the Dead III | Sí | No | Sí | No | No | No | B | B |
| The House of the Dead 4 | Sí | No | Sí | No | No | No | B | B |
| The House of the Dead Overkill | Sí | No | Sí | No | Sí | Sí | MB | MB |
| The Shoot | Sí | No | No | Sí | No | No | B | B |
| Time Crisis: Razing Storm | Sí | Sí | No | Sí | Sí | No | MB | MB |

## » CLAVES DE LA COMPARATIVA

**Las notas y abreviaturas de la tabla corresponden a las siguientes calificaciones, que además tienen código de color:**

**Excelente (E) / Muy Bueno (MB): verde**
**Bueno (B) / Regular (R): amarillo.**
**Malo (M) / Muy malo (MM): rojo.**




Este sello indica el ganador de la comparativa. Donde lo veáis es señal de que es una inversión segura.




Indica el ganador en la relación calidad/precio, vamos que es de lo mejorcito y barato.

### CARACTERÍSTICAS GENERALES

Datos que miden objetivamente las posibilidades del juego y su duración.
**Formato:** si está en disco o es un descargable de PSN (o las dos cosas).
**Exclusivo de Move:** Si necesitamos sí o sí el mando Move para jugar o se puede jugar con el Dual Shock 3.
**Compatible con pistola:** si permite usar la pistola G-Con 3 de Namco.
**Compatible con 3-D:** si se puede ver en 3-D estereoscópico o "normal".
**Conversión de una recreativa:** si el juego en cuestión ha salido previamente en recreativa o si se ha creado "ex profeso" para consola.
**Extras:** Evaluamos la cantidad de secretos o desbloqueables que trae.

### CARACTERÍSITCAS TÉCNICAS

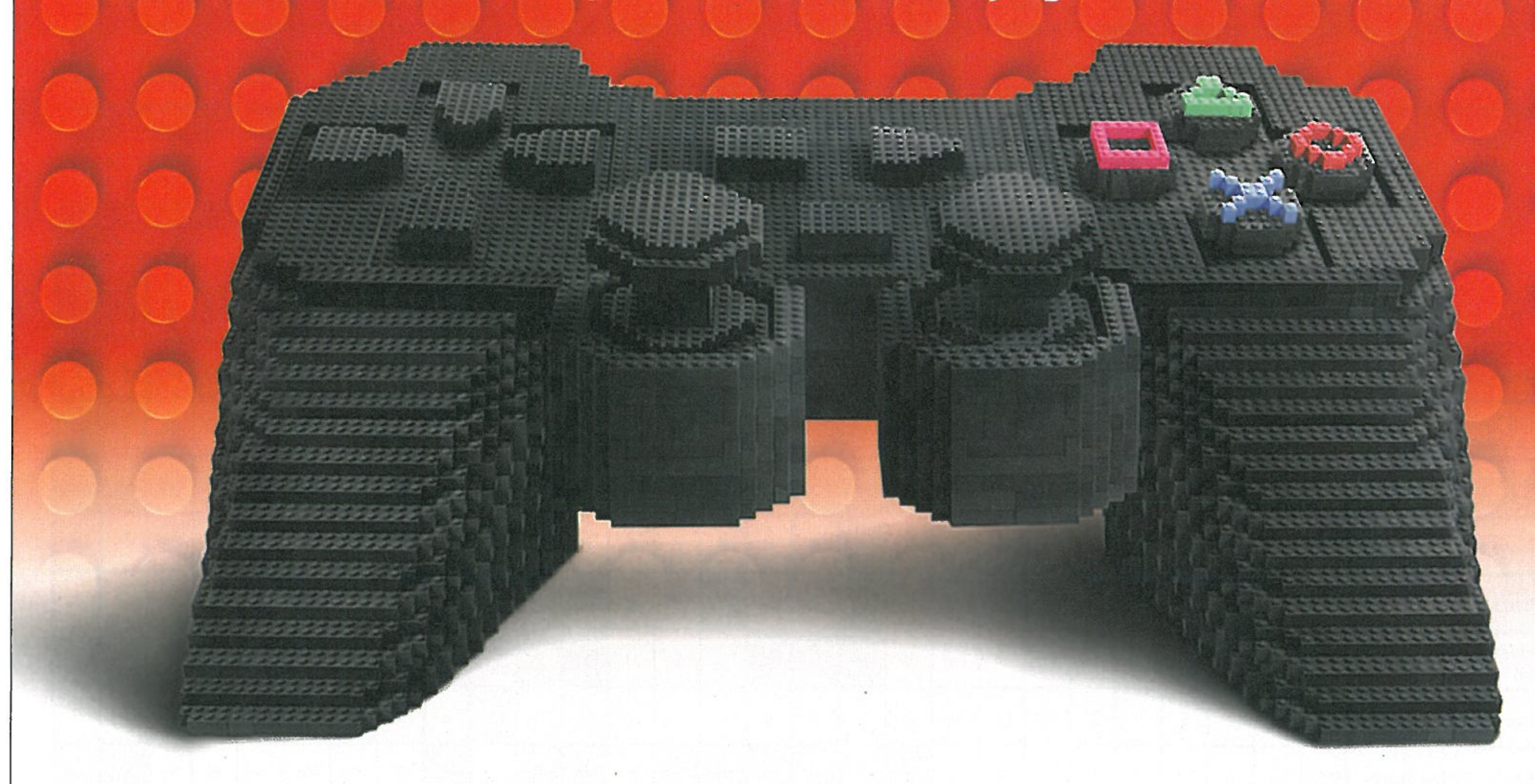
Evaluamos la calidad técnica del juego, tanto en gráficos como en sonido.
**Escenarios:** valoramos su calidad y cómo contribuyen a la ambientación
**Enemigos:** evaluamos su diseño, su variedad, su calidad gráfica, la cadencia de sus apariciones...
**Animaciones:** Si enemigos y personajes están bien animados o se mueven de forma tosca y robótica.
**Fluidez:** si todo se mueve como debe o hay ralentizaciones o tirones.

### COMPONENTES DE JUEGO

Elementos del desarrollo, que indican la variedad y profundidad del mismo.
**Desarrollo sobre raíles:** si el juego nos lleva por camino predefinido y no podemos movernos libremente.
**Secciones sin raíles:** si en algún momento del juego podemos movernos con total libertad.
**Bifurcaciones:** si es posible elegir distintos caminos en determinados puntos dando lugar a distintas rutas
**Acciones Especiales:** si hay que hacer algo además de disparar.
**Mejora de armas:** si pueden mejorar las armas: cadencia de fuego, más balas...

# CONSTRUYENDO JUEGOS CON LEGO

**Desde el grandioso *LEGO Star Wars*, los juegos basados en la popular marca danesa han dado en el clavo combinando desarrollos asequibles para todos los públicos con detalles que enamoran a los más "frikis". Repasamos todos los videojuegos construidos a base de LEGO.**



## PIEZA A PIEZA

Las piezas LEGO nos permiten construir cualquier cosa que imaginemos, aunque nos gustan más los sets de montaje tan frikis como éstos:

El nombre LEGO proviene de la frase danesa "leg godt" (juega bien) y los orígenes de la marca son muy curiosos. Su fundador, Ole Kirk Christiansen, era carpintero y hacía maquetas a pequeña escala de sus productos, que le inspiraron para empezar a producir, en 1949, juguetes a base de piezas que se podían armar y desarmar (primero en madera y luego en plástico). Y así hasta convertirse en una de las firmas de juguetes más exitosas a nivel mundial, produciendo cerca de 20.000 millones de piezas cada año. Hoy LEGO cuenta con numerosas colecciones, algunas de ellas dedicadas a franquicias del cine y del cómic. Ahí van algunos ejemplos:

### DC UNIVERSE

[PRECIOS: DE **14,99€** A **86,99€** ]

La Batcueva o el Batmóvil de Batman o el clásico enfrentamiento entre Superman y su enemigo Lex Luthor son algunos de los sets de DC Universe.



### HARRY POTTER

[PRECIOS: DE **13,99€** A **159,99€** ]

Desde el Bosque Prohibido hasta el mismísimo Hogwarts, los sets de Harry Potter han hecho las delicias de todos los fans. ¡Incluso se puede recrear un partido de quidditch!

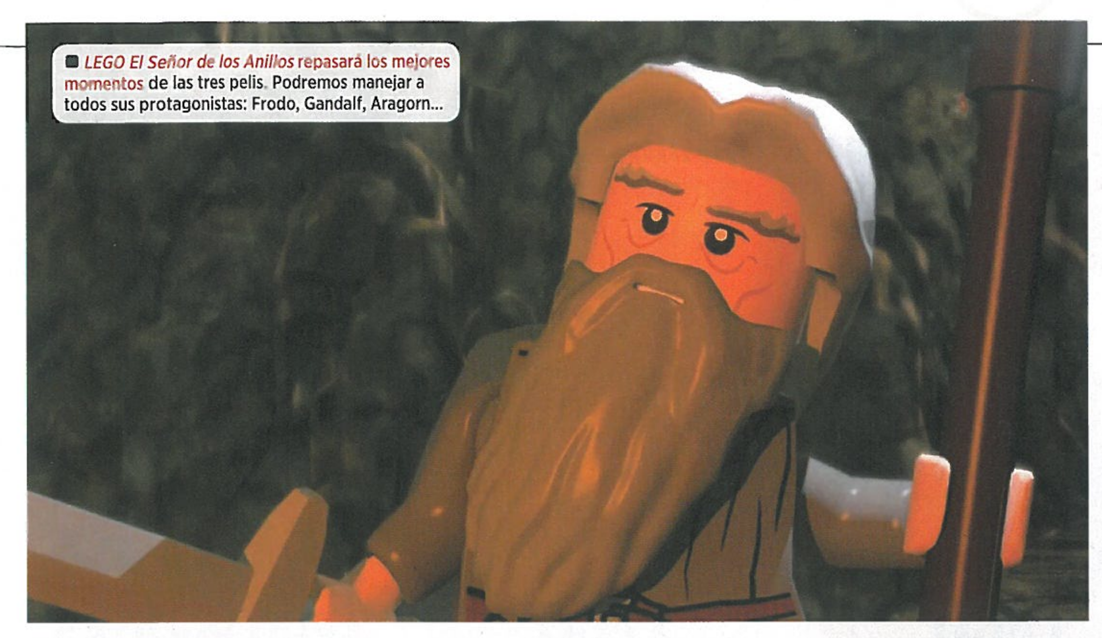


### INDIANA JONES

[PRECIOS: DE **49,99€** A **239,99€** ]

Recrea las escenas más míticas de las cuatro películas de Indiana Jones. Y si te animas (y tienes pasta) puedes incluso construir el famoso Templo Maldito.





■ *LEGO El Señor de los Anillos* repasará los mejores momentos de las tres pelis. Podremos manejar a todos sus protagonistas: Frodo, Gandalf, Aragorn...







# EN EL FUTURO: UNA **PIEZA** PARA GOBERNARLOS A TODOS..







## La obra de J.R.R. Tolkien dio lugar a una trilogía que saltará del cine a nuestras consolas pero esta vez a base de LEGO.

El estreno de la primera de las dos películas basadas en "El Hobbit" ("Un Viaje Inesperado" se estrenará en cines el 14 de diciembre) dará lugar a un "renacimiento" de la fiebre por la obra de Tolkien. Por ello no se nos ocurre mejor momento para lanzar *LEGO El Señor de los Anillos*, que llegará además acompañado de unos cuantos sets de construcción que recrearán algunas de las escenas más míticas (aún no los hemos visto en tiendas físicas y, aunque llegarán, puedes comprarlos ya online). *LEGO El Señor de los Anillos* abarcará las tres películas, incluyendo los momentos más memorables de cada una (como la lucha contra el Balrog en las minas de Moria o el emocionante desenlace en el monte del Destino). El desarrollo será "marca de la casa", mezclando plataformas, acción y pequeños puzzles asequibles para todos, pero con un montón de detalles que harán las delicias de los fans. Podremos controlar a los principales personajes (Frodo, Sam, Gandalf, Legolas, Gimli, Aragorn...). Y por supuesto, molará más jugarlo a dobles. En otoño lo veremos por aquí. ○



### MARVEL HEROES

[PRECIOS: DE **14,99€** A **86,99€** ]

Hay sets de montaje dedicados a X-Men y también a los Vengadores. Y además, como en el caso de DC, podemos construir "en grande" a los principales personajes.



### PIRATAS DEL CARIBE

[PRECIOS: DE **14,99€** A **124,99€** ]

Desde el Camarote del Capitán hasta la Fuente de la Eterna Juventud, pasando por los flipantes (y nada económicos) barcos La Venganza de la Reina Ana o, nuestro favorito, la Perla Negra.



### EL SEÑOR DE LOS ANILLOS

[PRECIOS: DE **14,99€** A **154,99€** ]

El ataque en la Cima de los Vientos, el combate con Ella-Laraña o la batalla del Abismo de Helm son algunas de las escenas que podemos construir con estos sets.

### STAR WARS

[PRECIOS: DE **13,99€** A **399,99€** ]

Y nos hemos dejado lo mejor para el final. Prácticamente es posible construir cualquier vehículo de las 6 pelis (además de las Guerras Clon). Desde los Tie Fighters hasta el Halcón Milenario, el AT AT Walker o... ¡La Estrella de la Muerte!

# YA DISPONIBLES

Empezando por el reciente *LEGO Batman 2: DC Superheroes*, repasamos los mejores videojuegos de LEGO aparecidos en las consolas de Sony.



## LEGO BATMAN

**JUEGOS DE LA SAGA:**
LEGO BATMAN
LEGO BATMAN 2: DC SUPERHEROES

**DISPONIBLE EN:**
PS3, PS2, PSP Y PS VITA

### ARGUMENTO Y DESARROLLO:

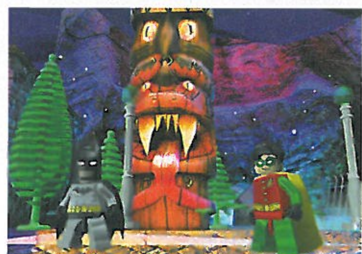
Ninguno de los dos juegos de Batman toma como referencia ninguna peli. En el primero, 15 enemigos de Batman se escapan del asilo Arkham para hacerle la "puñeta" a nuestro héroe en otros tanto niveles estilo LEGO. En la secuela, Lex Luthor se alía con el Joker y juntos forjan un maquiavélico plan que implicará a muchos héroes y villanos de DC.

### MEJORES MOMENTOS:

Recorrer con libertad las calles de Gotham City en busca de secretos, pilotar vehículos como el batmóvil o el batplano o disfrutar de las "superhabilidades" de personajes como Superman o Flash son algunos de sus muchos alicientes. Mejor, *LEGO Batman 2*.

### LO QUE DIJIMOS DE ÉL:

"Largo, divertido y variado, LEGO Batman sigue la línea de los anteriores. Hará las delicias de los fans de DC y también de los que disfrutan con LEGO". **(PlayManía nº 119)**



*Lego Batman* nos permitía jugar primero como héroes y luego como villanos.



*Lego Batman 2* es más completo e incluye más superhéroes. En este número va analizado.



## LEGO HARRY POTTER

**JUEGOS DE LA SAGA:**
LEGO HARRY POTTER: AÑOS 1-4
LEGO HARRY POTTER: AÑOS 5-7

**DISPONIBLE EN:**
PS3, PSP Y PS VITA

### ARGUMENTO Y DESARROLLO:

El primero de los juegos está dedicado a los 4 primeros libros/pelis. Y la secuela abarca el resto. Controlaremos a más de 140 personajes. Además de un entretenido desarrollo en el que cooperamos para avanzar en niveles repletos de puzzles, acción y saltos, en los *LEGO Harry Potter* los hechizos son vitales. Como Wingardium Leviosa, que nos permite mover fichas. Jugando a dobles es mucho más divertido.

### MEJORES MOMENTOS:

Explorar escenarios como Hogwarts, el Callejón Diagon o el Bosque Prohibido y rememorar pasajes como la partida de ajedrez de "La Piedra Filosofal" o la lucha contra el Basilisco de "La Cámara Secreta".

### LO QUE DIJIMOS DE ÉL:

"Una divertida aventura llena de humor, plataformas, puzzles, magia y acción, apta para toda las edades. El nivel de dificultad es demasiado bajo". **(PlayManía nº 138)**



El elemento distintivo con respecto a otros LEGO son los hechizos para puzzles y combates.



Pero una vez más tenemos que insistir en que estas aventuras se disfrutan más a dobles.

## LEGO INDIANA JONES

**JUEGOS DE LA SAGA:**
LEGO INDIANA JONES
LEGO INDIANA JONES: LA AVENTURA CONTINÚA

**DISPONIBLE EN:**
PS3, PS2 Y PSP

### ARGUMENTO Y DESARROLLO:

Los tres primeros están dedicados a la trilogía original, mientras que *La Aventura Continúa* abarca la última película de Indy, además de presentar niveles inéditos de las tres pelis originales. Ambos juegos presentan el típico desarrollo "made in LEGO" con acción, plataformas, puzzles, trampas... El primero ofreció 85 personajes y la secuela, 65 (muchos se repiten).

### MEJORES MOMENTOS:

Huir de la bola-trampa como en el principio de "En Busca del Arca Perdida", la pelea en el club Obi-Wan o las tres pruebas de "La Última Cruzada" son buenos ejemplos.

### LO QUE DIJIMOS DE ÉL:

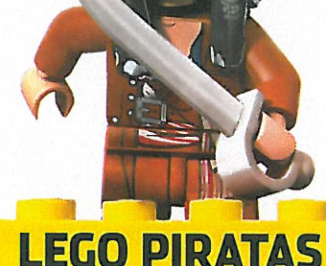
"Un título divertido, duradero y ameno, que tiene en su gran parecido con *LEGO Star Wars* su principal inconveniente. Muy fiel a las películas". **(PlayManía nº 114)**



Es muy fiel a las películas. Ya sabéis lo que pasa cuando se abre el Arca de la Alianza...



Escapar de la enorme trampa-bola del inicio de "El Arca Perdida" es uno de los momentazos.



## LEGO PIRATAS DEL CARIBE

**JUEGOS DE LA SAGA:**
LEGO PIRATAS DEL CARIBE

**DISPONIBLE EN:**
PS3 Y PSP

### ARGUMENTO Y DESARROLLO:

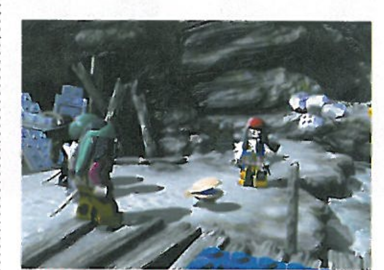
*LEGO Piratas del Caribe* cubre de una tacada las cuatro películas de la conocida franquicia de Disney. Cada film consta de 5 capítulos, lo que nos deja un total de 20 niveles de plataformas, acción y puzzles. Y como en el resto de los *LEGO*, ofrece un montón de contenido para desbloquear que alarga su duración: 90 personajes controlables, 85 ladrillos dorados ocultos...

### MEJORES MOMENTOS:

La escapada de Port Royal de la primera peli, la lucha contra el kraken de "El Cofre del Hombre Muerto", las escaramuzas en barcos como La Perla Negra o La Venganza de la Reina Ana... Y todo con la grandiosa BSO de Hans Zimmer sonando de fondo.

### LO QUE DIJIMOS DE ÉL:

"El ingenio de Traveler's Tales para trasladar franquicias de éxito a la filosofía LEGO vuelve a ponerse de manifiesto con este juego. Divertido, accesible, fiel a la saga y para toda la familia". **(PlayManía nº 149)**



Jack Sparrow, Will Turner y cerca de 90 personajes más son controlables en este juego.



No faltarán las luchas en barcos pirata como La Perla Negra o La Venganza de la Reina Ana.

# OTROS JUEGOS DE LEGO

Ahora los juegos de LEGO son sinónimo de calidad. Pero antes de que TT Games nos presentara el primer *LEGO Star Wars* en 2005, tuvimos que zamparnos "buenos leños" en PSone y PS2. Y en otras plataformas también hay LEGO interesantes. Aquí os presentamos algunos ejemplos:

## LEGO RACERS • PSONE • 1999



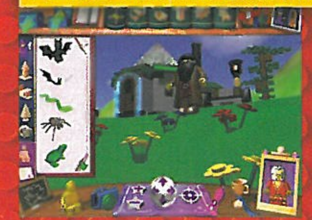
Siendo buenos, el juego de carreras construido a base de LEGO que salió en PSone no pasa de "correcto". Pero ese mismo año salió *Crash Team Racing*, que le daba mil vueltas. Un par de años más tarde salió una segunda entrega para PS2, que también pasó totalmente desapercibida sin pena ni gloria.

## LEGO SOCCER MANIA • PS2 • 2002



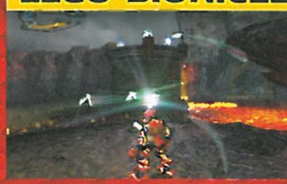
Con el que no podemos ser clementes es con *LEGO Soccer Mania*, un horripilante juego de fútbol que no se salva ni por su estética (parecía de PSone siendo de PS2) ni por su horrenda jugabilidad. Seguramente es el peor juego de LEGO que hemos probado. También salió en PC y GBA.

## LEGO CREATOR: HARRY POTTER • PC • 2002



El espíritu de construir todo lo que se nos ocurra a base de piezas Lego está presente en esta serie de juegos de PC, que desde 1998 permite construir ciudades o lo que se nos ocurra. Más tarde llegaron ediciones "temáticas" como *Knights Kingdom* o éste que nos ocupa, dedicado al universo Harry Potter.

## LEGO BIONICLE • PS2 • 2003



Bionicle es otra línea de juguetes lanzada por LEGO en 2001 protagonizada por héroes que se identifican con los elementos. Como tuvo cierto éxito se hicieron videojuegos (alguno ya de Traveler's Tales) pero bastante "flojetes".

## LEGO UNIVERSE • PC • 2010



Tras algunos retrasos, en octubre de 2010 se lanzó este juego Online Multijugador Masivo que no triunfó y sus servidores cerraron el pasado mes de enero definitivamente. En nuestro país no tuvo ningún éxito. Ni siquiera estaba en castellano...

## LEGO CITY: UNDERCOVER • Wii U • 2012



Y acabamos con una de las sorpresas del pasado E3 para Wii U, una especie de *GTA* (ciudad abierta, misiones a pie y en vehículos) en versión LEGO que tiene buena pinta. Se rumorea que podría llegar a PS3...

## LEGO ROCKBAND

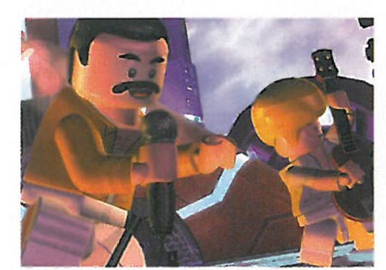
**JUEGOS DE LA SAGA:**
LEGO ROCKBAND

**DISPONIBLE EN:**
PS3

**ARGUMENTO Y DESARROLLO:**
La conocida franquicia de juegos musicales de Harmonix tuvo una versión "leguizada" en la que artistas de la talla de Queen, Blur o David Bowie aparecían construidos con piezas LEGO. El desarrollo es similar al de otros *Rock Band*, con 45 temas (no muy "rockeros") para que le demos caña a nuestro micro, guitarra, bajo y batería. Además de en la estética, el "toque LEGO" nos lo dan las fichas que obtenemos tras cada canción, con las que desbloquearemos extras como trajes.

**MEJORES MOMENTOS:**
Ver a Iggy Pop construido con LEGO o a Freddie Mercury interpretando de esta guisa himnos como "We will rock you" o "We are the Champions" no tiene precio.

**LO QUE DIJIMOS DE ÉL:**
"Un título musical sencillo, con temas muy populares y la estética y el humor típicos de LEGO. Ideal para los que no estén muy metidos en el género". **(PlayManía nº 132)**



Queen, Blur o David Bowie son algunos de los míticos artistas que aparecen "leguizados".



Como en todo *Rockband*, 4 amigos pueden tocar a la vez (voz, guitarra, bajo y batería).

## LEGO STAR WARS

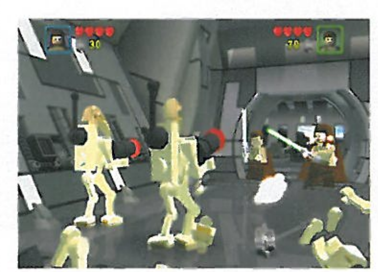
**JUEGOS DE LA SAGA:**
LEGO STAR WARS: THE VIDEOGAME,
LEGO STAR WARS II: LA TRILOGÍA ORIGINAL
LEGO STAR WARS: THE COMPLETE SAGA
LEGO STAR WARS III: THE CLONE WARS

**DISPONIBLE EN:**
PS3, PS2, PSP

**ARGUMENTO Y DESARROLLO:**
Los tres primeros repasan las películas de la saga galáctica de Lucas, mientras que el último estaba dedicado a las Guerras Clon. En cada fase llevamos a 4 personajes, todos controlables (hay más de 120 personajes para elegir) y con diversas habilidades (combinarlas es fundamental para avanzar). Y podemos pilotar vehículos como el Halcón Milenario o los AT-AT Walkers.

**MEJORES MOMENTOS:**
El rescate de la princesa Leia, el ataque a la Estrella de la Muerte o el enfrentamiento entre Obi-Wan y Anakin en el planeta Mustafar son nuestros favoritos.

**LO QUE DIJIMOS DE ÉL:**
"Una divertidísima recreación de la saga galáctica que gustará a grandes y pequeños gracias a su mezcla de acción, plataformas y humor". **(PlayManía nº 108)**



Jugarlo a dobles (también Online en la versión PS3 de *The Complete Saga*) es lo mejor.



El ataque a la Estrella de la Muerte es uno de los mejores momentos de toda la serie.

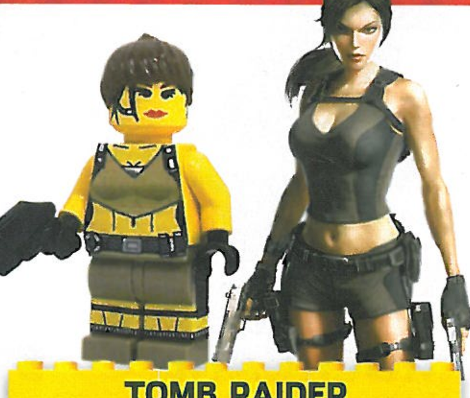
# IMAGINANDO CON LEGO





## METAL GEAR SOLID

Cuando pensamos en qué sagas de videojuegos nos gustaría ver hechas juegos de LEGO, la primera que se nos ocurrió fue *Metal Gear Solid*. Con seis juegos a sus espaldas y múltiples (y carismáticos) personajes, nos molaría ver a Snake, Raiden, Ocelot y compañía en versión LEGO. Imaginaos escenas como la tortura que nos practicó Ocelot en el primer *MGS* o los inolvidables (y trascendentales) combates contra jefes finales como The Boss, Sniper Wolf o Psycho Mantis (por poner algunos ejemplos) con la simpatía y el humor que destilan los juegos LEGO. Y puestos a pedir, sin tantas secuencias de vídeo, por favor...



## TOMB RAIDER

Otra saga cuyo desarrollo podría adaptarse perfectamente a un videojuego de LEGO es *Tomb Raider* por su mezcla de plataformas, saltos, puzzles, secciones de conducción. El único problema que le veríamos es que Lara suele actuar sola, con lo que se perdería el cooperativo...



## DEUS EX HUMAN REVOLUTION

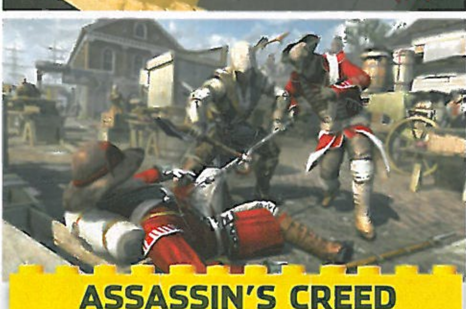
Adam Jensen se pone todo tipo de implantes que le otorgan distintas ventajas y mejoras en *Deus Ex Human Revolution*. Las piezas LEGO podrían funcionar a modo de implantes en un supuesto set de montaje, pero en el juego no lo vemos tan claro... Eso sí, el muñequito mola mucho.



## CALL OF DUTY

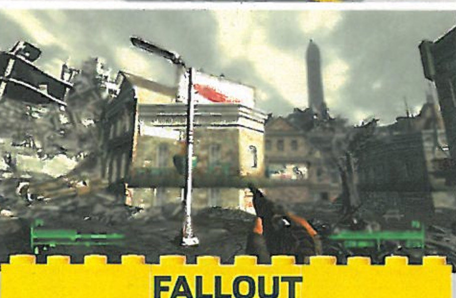
¿Os imagináis un shooter ambientado en una "guerra moderna" y construido a base de piezas LEGO? A nosotros nos cuesta, pero a lo mejor tendría su gracia ver a Ghost y compañía pilotando vehículos y destruyendo edificios compuestos por piezas de la marca danesa.





## ASSASSIN'S CREED

La saga *Assassins's Creed* también daría para hacer juegos de LEGO (incluso podrían "estirar el chicle" como hicieron con *LEGO Indiana Jones*) para ofrecernos un juego protagonizado por Altair, otro por Ezio y un tercero por Connor, el "prota" de *Assassins's Creed III*. Y podrían acompañarnos secundarios de lujo como Al-Mualin, Leonardo Da Vinci o Yusuf Tazim. Lo que no sabríamos cómo integrar son las paranoias de Desmond y el Fruto del Edén, pero bueno, siempre podríamos obviarlas en aras de la diversión directa y sin complicaciones, santo y seña de los LEGO.

## FALLOUT

Otra ambientación que podría quedar de lo más graciosa construida a base de piezas LEGO es el universo postapocalíptico de los *Fallout*. Pero en esta ocasión, en vez de una estructura de niveles lineal con el típico desarrollo de los LEGO mezclando plataformas, acción y pequeños puzzles, creemos que le pega más un enfoque en plan "sandbox", con libertad absoluta para movernos por un amplio mapeado. Un poco al estilo de *LEGO City Undercover*, una especie de *GTA* hecho a base de LEGO que saldrá a finales de año para Wii U y que podría llegar a PS3...

¿Os gustaría recrear vuestros juegos favoritos usando piezas de LEGO? En la web www.saber-scorpion.com te explican cómo hacer realidad muchas de estas creaciones e incluso te venden las pegatinas para lograr el máximo nivel de realismo. Pero nosotros vamos a ir un paso más allá. Vamos a imaginarnos cómo serían estos videojuegos en versión LEGO. Por soñar que no quede... ¿verdad?



## UNCHARTED

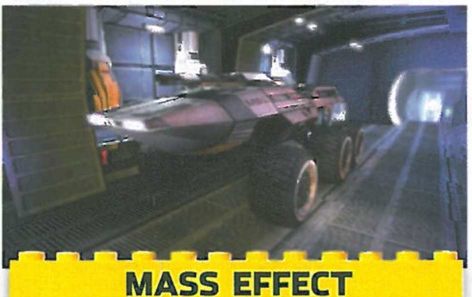
El problema que le veíamos a *Tomb Raider* (la ausencia de un cooperativo "natural") no lo hay en *Uncharted*, que presenta también un desarrollo aventurero (mezcla de acción, saltos y pequeños puzzles) que molaría ver en plan LEGO. ¿A que sí?



## RESIDENT EVIL

Otro que quedaría graciosísimo es *Resident Evil*. Aquí tenéis a Ada Wong en versión LEGO, pero también molaría ver a Leon, Chris, Claire, Wesker... Y, cómo no, a los zombis. Con tal cantidad de personajes, el cooperativo no sería un problema.





## MASS EFFECT

La epopeya galáctica del comandante Shepard llega a su fin definitivamente con un DLC que salió hace unas semanas presentando un "final extendido", para gozo de todos aquellos fans que se quejaron de cómo terminaba *Mass Effect 3*. Polémicas aparte, la ambientación espacial de los *ME* casaría bien con la estética LEGO. Ya lo hemos visto en los *LEGO Star Wars* y hay una línea de set de montaje llamada LEGO Alien Conquest (no ha salido aún en España) de la que podríamos sacar buenas ideas. Buen cooperativo y batallas espaciales como los que hemos disfrutado en los cuatro juegos disponibles de *LEGO Star Wars*.





## PORTAL

¿Os imagináis la que podríamos liar en la típica estructura de niveles de los juegos de LEGO si contáramos con el arma "crea portales" de *Portal*? Las posibilidades son enormes en un desarrollo en el que potenciaríamos los puzzles, trampas y plataformas en detrimento de la acción. *Portal 2* ya se encargó de demostrar que este concepto no está reñido con el cooperativo, así que también podríamos jugarlo a dobles. Y además, en los dos *Portal* también hay hueco para el humor, algo que también podría plasmarse en un juego de LEGO. "LEGO Portal" sería uno de nuestros candidatos favoritos.





## THE ELDER SCROLLS IV: OBLIVION

Además de *Fallout*, la otra gran franquicia de Bethesda también podría quedar simpática en versión LEGO. Construir las ciudades, castillos e incluso los portales de Oblivion (en la imagen) de *The Elder Scrolls IV* sería "pan comido" con estas piezas. Y se podrían utilizar los diseños de las líneas LEGO Kingdoms o LEGO Heroica para los guerreros, magos, arqueros, orcos... Y el desarrollo sería un "sandbox" con total libertad, claro, aligerando el componente rolero para no perder esa característica de los juegos de LEGO de saber llegar a todo tipo de públicos sin renunciar al componente "friki".



## THE ELDER SCROLLS V: SKYRIM

Y si es posible crear los portales de Oblivion a base de piezas LEGO, también podríamos gritar "Fus Ro Dah" a los dragones en un hipotético "LEGO The Elder Scrolls V: Skyrim". Para crear a los dragones se podría partir del diseño del dragón del Templo de Fuego de LEGO NinjaGO.

# Resolvemos todas vuestras dudas

✉ Escríbenos tus cartas a Axel Springer España S.A. **PlayManía.**
C/Santiago de Compostela 94. 28035 Madrid, indicando en el sobre "**Consultorio**".

@ Manda tus e-Mail a **consultorio.playmania@axelspringer.es**



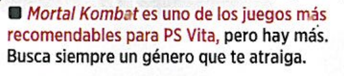
**Al equipo de PlayManía nos encanta responder a vuestras cartas: no dudéis en escribirnos.**

## Imprescindible en Vita

**Tengo pensado comprarme el pack de PS Vita que viene con *Uncharted: El Abismo de Oro.* Me podríais recomendar otros dos juegos?**

**@ Iker Gómez**

De los "grandes", *Mortal Kombat, Unit 13* o *Rayman Origins* son muy recomendables, y si quieres probar algo exclusivo de la portátil, *Gravity Rush* es muy interesante. Y si no los jugaste en PS2 o PS3, *Metal Gear Solid HD Collection* es otro título a tener muy en cuenta. De los más pequeños y sólo descargables, *MotorStorm RC* es una ganga por 5.99€, y *Super Stardust Delta* nos parece una pequeña joya. No olvides que en el Store hay un buen surtido de demos y varios juegos gratuitos (*Frobisher Says, Treasures of Montezuma,* varios de Realidad Aumentada...).



*Mortal Kombat* es uno de los juegos más recomendables para PS Vita, pero hay más. Busca siempre un género que te atraiga.

## Una lucha desesperada

**Un amigo y yo tenemos una duda. ¿Tiene fin el modo supervivencia de *Call of Duty Modern Warfare 3*?**

**@ Roberto Linares**

No. Las oleadas de enemigos continuarán apareciendo hasta que el jugador, o cualquiera de los dos jugadores si es que juegas en cooperativo, muera. El progreso se comparte con el modo Operaciones Especiales, así que a medida que subamos de nivel se desbloquean más opciones. Hay un trofeo por llegar a la oleada 15 de cada mapa, y superar la oleada 30 tiene verdadero mérito, incluso en los mapas más fáciles.

## Partidas que se pisan

**Tengo *inFamous 2* y lo he acabado varias veces como héroe, pero cuando lo acabo como infame y vuelvo a cargar la historia como héroe, se me borra la de infame. ¿Qué hago para que no se borre?**

**@ Francisco Pedrouzo**

La única solución es ser muy cuidadoso. El juego no da demasiadas pistas sobre qué partida se va a sobreescribir el progreso cuando guarda, lo que combinado con que es difícil distinguir una partida de otra de un vistazo puede provocar que pierdas los datos fácilmente. Fíjate en la fecha del la partida que tienes completa, y si es necesario apúntala, o hazle una foto. Cuando vayas a guardar, comprueba antes que no tiene esa fecha, y para mayor seguridad, haz una copia de esa partida a un disco USB externo.



*En inFAmous 2* es fácil machacar las partidas, así que debes ser cuidadoso.




Los jugadores de PS Vita no podrán luchar contra los de PS3 en *Ultimate Marvel vs Capcom 3,* aunque sí tendrá otras compatibilidades, como los DLC.

## Sueño de juego online

**¿En *Ultimate Marvel vs Capcom 3* de PS Vita se puede jugar contra los jugadores de PS3?**

**@ Asier Colás**

Por desgracia, no. El DLC que compres para una versión podrá utilizarse en la otra y puedes usar tu PS Vita como mando de la versión de PS3 incorporando opciones táctiles, pero la posibilidad de jugar frente a un jugador de PS3 no existe, ni parece muy probable que vaya a existir. *WipeOut 2048* sí incluye esta opción, y está previsto que *All-Stars Battle Royale* también.

## De ruina a guarida

**Hola. ¿Qué ha pasado con *Ruin* para PS Vita?**

**@ Asier Colás**

En el E3 de 2011 se presentó este RPG de acción para PS3 y PS Vita, que contaba con un elemento social bastante marcado y muy atractivo. Ha pasado un año y sólo sabemos que cambió su nombre por *Warrior's Lair,* y que Idol Minds, el estudio encargado de la remasterización en HD de los *Ratchet & Clank,* ya no trabaja en él. El desarrollo ha caído sobre Sony San Diego. Ojalá tengamos noticias pronto.

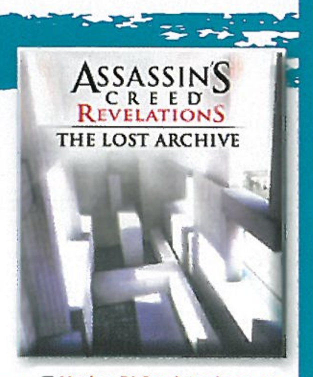
## LA PREGUNTA DEL MILLÓN

## Pasar por caja para poder seguir jugando

**En la secuencia de ADN 3 de *AC Revelations* te aparece el icono de la entrada a la tumba de Vlad el Empalador en el mapa. Cuando llegas a la tumba no deja volver al mapa principal ni puedo salir. Para poder salir o continuar tengo que comprar un DLC llamado "El Archivo Perdido". Deberían advertir en el mapa principal que es una misión aparte...**

**@ Gorka Amezaga**

Pues qué quieres que te digamos, que tienes razón. Hay muchas cosas que hacen que un juego sea inmersivo, que nos envuelva en su mundo y nos haga sentir que formamos parte de él. Lo intuitivos que sean los controles, el realismo gráfico y sonoro, la historia... Eso sí, que nos corten el rollo con un anuncio o un bloqueo... Incluso si asumimos que el DLC es un elemento de los juegos, hay otros modos de implementarlos sin que sea tan obvio, tan agresivo y tan poco "inmersivo". Aún recordamos a un PNJ de *Dragon Age: Origins* que tras ofrecernos una misión daba paso a un texto de descripción de un DLC en un lenguaje más propio del Store que del mundo de fantasía en el que estábamos jugando. Con estas cosas se te quitan las ganas de comprar el DLC y hasta se te quitan las ganas de seguir jugando...




Muchos DLC se introducen en la historia de manera tan agresiva que te cortan el rollo...



Conseguir el Platino de *Modern Warfare 3* no es excesivamente difícil, siempre que cuando juegues en dificultad Veterano no se te ocurra ir a lo Rambo y avances con cuidadito y paso a paso. Siempre a cubierto y con mil ojos.



## ¿Hay noticias sobre un nuevo *Burnout Paradise*?

@ Felipe Urrea

El estudio creador de la saga, Criterion, está ocupado con *Need For Speed: Most Wanted*, que sale este otoño. No es la misma serie, pero parece que bastantes rasgos de *Paradise* estarán presentes. ¡Y saldrá en Vita!

## ¿Tendremos algún *GTA* para PS Vita?

@ Francesc

Ni idea. Rockstar es muy discreta y no parece pegar mucho con ellos anunciar otro *GTA* antes de que *GTA V* esté en la calle. Y éste aún no tiene fecha.

## ¿Saldrá *GoW Ascensión* en Vita?

@ Asier Colás

Lo dudamos. Cuando Sony anuncia el juego de PS3 suele tardar poco en anunciar la version portátil, como *PS All-Stars Battle Royale* o *Sly Ladrones en el Tiempo* y en este caso no ha sido así.

## ¿Saldrá alguna versión de Flash para PS Vita?

@ Cesc Llopis

Lo más parecido es una aplicación que nos permitirá ver en Vita los vídeos de YouTube.

## Largo camino hacia el platino

**Estoy intentado conseguir el platino de *MW3*, me quiero pasar la campaña en dificultad Veterano para que me den los trofeos que me faltan. ¿Puedo ir jugando las misiones una a una en veterano o tengo que empezar una nueva partida y elegir Veterano desde el principio?**

@ Juan

Puede jugarlas una por una, pero por desgracia los menús no dan ninguna pista sobre la dificultad en que se ha completado cada misión, por lo que podrías saltarte alguna si no vas en orden. Nuestro consejo es que comiences una partida nueva, además de este modo irás desbloqueando un trofeo de bronce por cada bloque de 2 misiones que superes en veterano, y sabrás que vas por el buen camino.

## Jugando con la abuela

**Quería saber si PS3 lee discos de PSone, tengo una PS3 slim de 160 GB.**

@ Álvaro Gluckmann

Todos los modelos de PS3 pueden ejecutar discos de PSone, y también tienes la opción de descargar muchos clásicos de la legendaria consola gris a través del Store a precios bastante competitivos. Por desgracia, ya sabemos que lo mismo no puede decirse de PS2, cuyos discos sólo pueden ejecutarse en las primeras PS3 de 60GB (las que tenían de 4 puertos USB y lectores de tarjetas). Además, la oferta de juegos de PS2 en el Store es hoy por hoy escasa y de una calidad bastante irregular.

## Dos tonos muy distintos



**Tenía en mente dos juegos para comprarme: *Saints Row The Third* y *L.A. Noire Edición Completa*. ¿Qué opináis?**

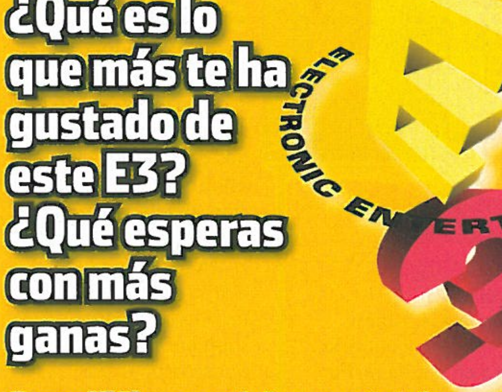
@ Fran Hinojosa

Aparte de la vista en tercera persona y desarrollo en mundo abierto, los dos juegos tienen bastante poco en común: *L.A. Noire* es un juego serio, y en el que la historia tiene un peso tan grande o puede que mayor que la misma jugabilidad, mientras que *Saints Row* es un juego dispuesto a sacrificar la historia con tal de ofrecernos disparatadas opciones y arrancarnos más de una risa. Quizá sea parecido a comparar una hamburguesa con un plato gourmet, pero ni todos los paladares son iguales, ni siempre nos apetece comer lo mismo. Estos dos juegos te ofrecen experiencias muy distintas, y ambas igual de válidas en su campo. Pero si buscas acción sin tregua *Saints Row* podría gustarte más...

*L.A. Noire* es uno de los juegos más originales de PS3, con un gran peso de la trama y mecánicas poco habituales.

# TU OPINIÓN CUENTA

## ¿Qué es lo que más te ha gustado de este E3? ¿Qué esperas con más ganas?




**Sony y Ubi han copado la mayoría de los comentarios que nos habéis hecho llegar. Aquí van algunos...**

### ¿Y The Last Guardian?

**Óscar Palomo**

"Lo que más me ha gustado ha sido *The Last of Us* y *Watch Dogs* y lo que espero con más ganas es alguna noticia sobre ¡¡¡The Last Guardian!!!"

### Sony se llevó el gato al agua

**Cristian Raventós**

"Creo que la compañía que se llevó el gato al agua, dentro de la falta de sorpresas, fue Sony... Magnífico *God of War Ascension*. Espectacular tanto *The Last of Us* como *Watch Dogs*. Me faltó el esperado *Grand Theft Auto V*... Eso sí, el mejor para mí, *Resident Evil 6*. Y muy interesante ver *Dishonored*, parece un juegazo!

### La feria de Ubi fue redonda

**Juan Fran IA**

"La feria de Ubisoft fue redonda, empezó floja y fue cogiendo ritmo, hasta el punto de presentar la nueva franquicia *Watch Dogs*. Ha sido lo mejor con diferencia tras las pocas sorpresas de este aburrido E3 2012, de lo peor que he visto en muchos años. Superar esta feria es la asignatura pendiente para el próximo año."

### *Beyond: Two Souls*, la caña

**Shou-chan Sdna Sparda**

"*Beyond Two Souls* es el que más espero, y además ha sido lo que más me ha sorprendido del E3. Me ha parecido espectacular, y me ha creado más ansias de poder saber más de él y jugarlo. ¡Qué buena pinta tiene!"

### Sony, la mejor conferencia

**Asier Colás**

"La mejor presentación fue la de Sony, con su espectacular *GoW Ascensión* y su impactante *The Last of Us*. También me gustó *Beyond: Two Souls*. Aunque tengo que reconocer que el *Watch Dogs* de Ubisoft también me gustó".

EL TEMA DEL MES QUE VIENE ES:

**¿Qué te parece la compra de Gaikai y las posibilidades del "cloud gaming"?**

@ Manda tus e-mail a **consultorio.playmania@axelspringer.es** **indicando en el asunto "Opinión"**. Y no te olvides de incluir **una foto** tuya.








## » PRE CORTA RESPU BREVE

### No encuentro *Metal Gear 4*. ¿Está descatalogado?

**@ David García**

**En tienda es bastante complicado encontrarlo, incluso en Platinum. Por internet, o recurriendo a la segunda mano puedes encontrar alguna copia, pero no es barato y te tocará pagar el envío.**

### ¿Cuándo saldrán más juegos de realidad aumentada para PS Vita?

**@ Asier Colás**

**El mes pasado apareció *Table Top Tanks* y *PulzAR*, los dos a muy buen precio (1.99€ cada uno) , junto con un nuevo DLC para *Table Football* (0.99€). Y la idea es que cada mes salga un juego nuevo de RA centrado en distintas disciplinas, como carreras, hockey... Mira nuestro reportaje de este número.**

### ¿Habrá un *God of War IV*?

**@ Francisco Pedrouzo**

***GoW: Ascension* debería aparecer el año que viene, pero no retoma la historia donde la dejó *GoW III*, si no que tira por la senda de las "precuelas". Es probable que aún tarde un tiempo, pero parece cosa segura que algún día tendremos una cuarta parte.**

### ¿Puedo jugar en PS Vita a los juegos de PSone del Store?

**@ Alberto Martínez Caso**

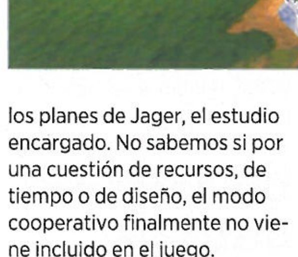
**De primeras no son compatibles. Sin embargo, Sony anunció en el pasado E3 que habría actualizaciones para que hacer que estos clásicos sean compatibles con Vita, igual que lo son con PSP. De momento, Sony ha anunciado actualizaciones para *Final Fantasy VII* y *Tomb Raider* y no ha habido nuevos anuncios. Pero esto es sólo el principio.**

## Consejos de compra

**Me gustaría comprarme un juego de PS3 pero no tengo claro cuál. Me gustaría tener una lista con los mejores juegos de lo que llevamos de 2012, quitando los de conducción, simuladores, combates y estrategia.**

**@ Jon Ander Neira**

Por "combate" no sabemos si te refieres a juegos de lucha o shooters, por lo que hemos optado por juegos "pacíficos". Como primera recomendación estaría *Journey*, el juego descargable de los creadores de *Flower*. *FIFA Street* es un acercamiento muy arcade a los simuladores "futboleros", y si abrimos un poco la mano por el tema de romper cajas y disparar a robots, la trilogía en HD de *Ratchet & Clank* es muy recomendable. En cualquier caso, en nuestra guía de compras encontrarás muchos más títulos y organizados por géneros para que elijas tranquilo.



■ *Ratchet & Clank HD Collection* es un juego de acción plataformas que gusta a públicos de todas las edades.

## Solos en Dubai

**Hola playmaníacos, sólo una pregunta. ¿Tiene *Spec Ops: The Line* modo cooperativo?**

**@ Henry**

El juego ha estado en desarrollo desde 2009 al menos, e inicialmente parecía que el modo cooperativo formaba parte de los planes de Jager, el estudio encargado. No sabemos si por una cuestión de recursos, de tiempo o de diseño, el modo cooperativo finalmente no viene incluido en el juego.
Pero tranquilo. Lo que sí se ha confirmado es que estará disponible poco después de su lanzamiento como descarga gratuita. Este DLC incluirá varias misiones para dos jugadores con diferentes objetivos, algo más completo que simplemente acabar con oleadas de enemigos.



■ *Spec Ops: The Line* tendrá modo cooperativo vía DLC gratuito.

## Pesimismo portátil

**Hola Playmanía. Me han regalado la PS Vita. Mirando los sticks y los botones L y R, me preocupa que se rompan de tanto jugar. ¿Qué tendría que hacer en ese caso, llamar al servicio técnico de sony?**

**@ Aitzi Arteaga**

Lo primero que deberías hacer es no ponerte en lo peor. A nosotros no se nos ha roto ninguna ni sabemos de nadie al que se le haya roto. Si ocurriera, sí, ese sería el paso lógico. Siempre y cuando la rotura no se debiera a un mal uso, un golpe, una caída... Si te preocupa que tu consola sufra te recomendamos utilizar una funda cuando no juegues con ella, nos parece más probable que se dañe por un golpe o caída que por jugar normalmente.

## Error con el monedero

**Playmaníacos, tengo un problema. Cuando intento financiar mi monedero de PSN con una tarjeta de crédito. Me da error 80023102.**

**@ Jordi Oliver**

Tranquilo, este error no tiene nada que ver con tu tarjeta. Significa que no ha sido posible conectarse a PSN. Puede que ser por tareas de mantenimiento o saturación del servicio. Prueba ahora, a ver qué tal. Si no hay mantenimiento y el problema persiste, comprueba tu conexión.

## PROBLEMAS TÉCNICOS

### Twisted online

**Desde que tengo *Twisted Metal* de PS3 sólo he podido entrar a 3 partidas online, y siempre después de estar un buen rato esperando. El resto de veces dice que ha ocurrido un error de red. ¿Soy el único al que le pasa esto?**

**@ Álvaro Gallardo**

El juego tuvo algunos problemas al lanzarse, pero desde que salió la actualización 1.04 parece que las cosas van bastante mejor. Si continúas con problemas, prueba a revisar la configuración de tu router y recuerda que aunque no hayas tenido problemas con el juego online antes, posiblemente es una buena idea abrir los puertos que utiliza PSN (TCP 80, 443, 5223, 10070-10080; UDP 3478, 3479, 3658, 10070) o activar el DMZ host en la configuración. Tu proveedor de internet podrá darte más información. ●

### De pantalla a pantallón

**¿Qué proyector me recomendáis con un presupuesto de 600€?**

**@ Antonio Blanco**

Por ese precio es muy complicado que puedas hacerte con un proyector Full HD, lo que es una lástima, tanto para juegos como para ver películas en Blu-Ray, pero ya sabemos que el dinero no crece en los árboles. Con este presupuesto, un proyector como el Acer H5360BD (550€) o el Optoma HD600X-LV (500€) incluyen resolución 720p y hasta modo 3D y aún te sobrará un poco de dinero para un anclaje para el techo, gafas y pantalla, que fácilmente pueden suponer otros 100-200€. ●



■ Por 600 euros puedes conseguir un proyector 3-D, aunque no Full HD.

### Conectando cascos para chat

**¿Cómo puedo conectar unos cascos con micrófono incorporado a mi PS3? Tienen sólo una clavija y no sé cómo hacerlo...**

**@ Paco Peña**

Si tus auriculares comparten una sola clavija para el sonido estéreo y el micro, la única opción es comprar un adaptador que los separe. Cada vez es más fácil encontrarlos en tiendas de accesorios de móvil y electrónica (el precio varía entre 3 y 12€, dependiendo del acabado). Y necesitarás otro adaptador más para convertir las dos clavijas a USB como el que ya hemos comentado en números anteriores. Lo ideal sería que existiese un adaptador que combinase estas dos funciones, pero no lo hemos encontrado. Es probable que gastándote muy poco más puedas comprar unos auriculares USB para tu PS3 con menos líos de cables... ●

## Menos Snake en la caja

**¿Por qué *MGS HD Collection* para PS Vita no incluye *Peace Walker*?**

**@ Daniel**

La explicación de Kojima Studios es que no había recursos suficientes para adaptar el remake HD a PS Vita, y que la versión de PSP ya puede jugarse en ella de modo más que aceptable. No es que sea muy convincente, y no pondríamos la mano en el fuego a que no veamos algún día *Peace Walker* en Vita. Al menos el precio de la colección se ha reducido de 40€ de la versión de PS3 a 30€ la de Vita, pero no habría estado de más incluir un código de descarga para *Peace Walker* de PSP, o al menos un descuento sobre los 20€ que cuesta.

■ La versión de Vita de *Metal Gear HD Collection* no incluye Peace Walker, que sí está en la versión de PS3.

## Sin internet, sin actualizaciones

**¿Hay otra forma de actualizar *Gran Turismo 5* aparte de hacerlo mediante internet? Los que no tenemos conexión nos estamos perdiendo un montón de cosas.**

**@ Mario Vilar**

Las actualizaciones solo pueden descargarse desde Playstation Network directamente a la consola, no existe siquiera la opción de descargarlas a un ordenador manualmente, excepto por las actualizaciones de software de sistema. La solución obvia es conectar la consola a internet, aunque sea sólo de modo ocasional, llevándola a casa de algún amigo o familiar. Algunos DLC acaban formando parte de reediciones de los juegos, pero en el caso de *GT5* lo más importante, los parches y eventos de temporada si ni si quiera estarían cubiertos por esta posibilidad...



■ Poco se sabe aún sobre el multijugador de *Assassin's Creed III*, aunque cuando tengáis la revista en las manos ya se habrán desvelado nuevos datos. Pasaos por Hobbynews.es que seguro que ya tienen toda la información.

## Recreando la guerra secreta

**Me gustaría saber cómo va a ser el multijugador de *Assassin's Creed 3*.**

**@ Kike Tomás**

Sabemos que el estudio encargado es Ubisoft Annecy, artífices de los modos multijugador de los anteriores *AC*. Ha habido vagos rumores sobre un posible elemento cooperativo que no ha sido confirmado por Ubisoft, y de momento lo poco visto en el E3 de este año sí nos ha mostrado algunas novedades en cuanto a habilidades, personajes, mapas de exterior, climatología y nuevos modos disponibles. A principios de julio Ubisoft empezará a mostrar las novedades, así que os invitamos a pasaros por Hobbynews.es.

## El Omega del espartano

**Buenas. ¿Podéis darme información sobre *God of War Omega Edition*?**

**@ Asier Colás**

Claro. Se trata de una edición especial que incluirá una figura en bronce de Kratos y los 5 juegos protagonizados por el espartano en PS2, PS3 y PSP. La fecha de salida sería el 12 de noviembre y el precio rondaría los 75 euros. Eso sí, aún no está confirmada para Europa...



■ *GOW Omega Edition* incluye todos los *GOW* editados en PS3 y una figura.

## » PREGUNTAS CORTAS, RESPUESTAS BREVES

### ¿Hay planes para algún *inFamous* en PS Vita?

**@ Asier Colás**

**No se han anunciado, y con el E3 recién pasado no parece lo más probable, pero sería la clase de títulos que le vendrían muy bien ahora mismo a PS Vita...**

### ¿Sabéis si Sony va a sacar PS Suite para Mac?

**@ Álvaro Gluckmann**

**Esta herramienta cambió su nombre por Playstation Mobile en Junio, y de momento no se ha anunciado que vaya a aparecer para MacOS. De todos modos, puedes instalar Windows en cualquier MAC con procesador Intel con la aplicación Bootcamp y así instalar PS Mobile...**

### ¿Cómo se desfragmenta el disco duro de una PS3?

**@ Ángel González**

**La consola no tiene una herramienta de desfragmentación, al parecer porque no es necesaria. El sistema de archivos del disco es diferente al que utilizan los PC con Windows, y no necesita esta tarea de mantenimiento.**

## Ruido de ventiladores

**Cuando llevo jugando un rato mi PS3 se calienta y los ventiladores empiezan a sonar más. Querría saber a qué se debe y si tiene solución.**

**@ Cristian Vaquero**

La ventilación puede empezar a hacer más ruido cuando detecta que la consola se está calentando, cosa normal en esta época del año. Lo primero sería asegurarte de que tu PS3 esté en un sitio con un flujo de aire lo más libre posible, por ejemplo es preferible ponerla encima de una mesa que en una estantería cerrada por todos lados. El polvo, pelos de mascotas, papeles... pueden impedir que el aire circule por las rejillas de la consola, lo que podría explicar los problemas. Lógicamente, en verano es más fácil que los ventiladores entren en funcionamiento. Evita que el sol directo dé en tu PS3.

## Vincular cuentas en Vita

**Hola, quería saber si me podéis echar una mano con Vita y la vinculación de cuentas. Me gustaría borrar la cuenta que tengo ahora en Vita y crear otro y vincularla con la de PS3.**

**@ Sergio Abad Rubio**

Es sencillo. Ve al menú de Ajustes, Formatear y Restaurar el sistema PS Vita. Perderás todo lo que tengas en la tarjeta y cualquier cosa que hayas adquirido. Sin son demos, pues lo único malo es que tendrás que volver a descargarlas ya con tu nueva cuenta. Cuando hayas terminado con la configuración inicial, vincula la cuenta Sony Entertainment Network seleccionando en la pantalla de inicio Ajustes, PlayStation Network, Inscribirse. Simplemente utiliza los datos de la cuenta que ya tienes registrada en PS3 y ya lo habrás solucionado.

## Copias de seguridad en Vita

**Hola, quería saber cómo puedo copiar mis partidas de Vita para hacer una copia de seguridad. No pueden copiarse como con PSP...**

**@ Juan Tobar**

Si hablamos de un juego físico de los que no tienen espacio en su propia tarjeta, se creará un icono en el menú principal. En ese icono se guardarán los datos de partidas, actualizaciones, DLC... Debes hacer copia de seguridad de ese icono desde el Gestor de Contenidos. Si el juego es descargable, el proceso es el mismo, sólo que la copia de seguridad incluye al propio juego o aplicación de la que hagas la copia.




■ Para conservar partidas guardadas debes hacer una copia de la aplicación en PS3 o en PC.

DEMOS GRATUITAS, COMPLEMENTOS PARA JUEGOS, VÍDEOS, EXPANSIONES...

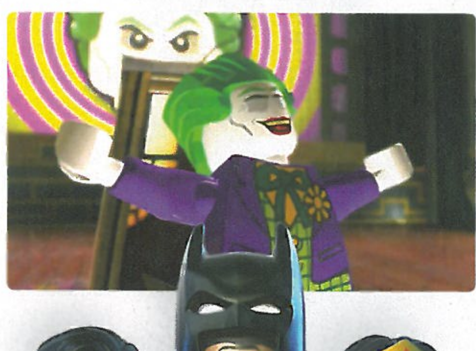
# Lo mejor de la tienda PlayStation

## DEMOS JUGABLES



La demo regala el primer nivel y podemos probar algunas novedades, como el doblaje o los disfraces.

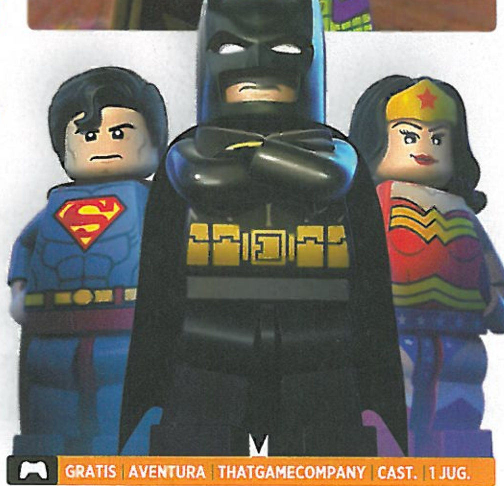




GRATIS | ACCIÓN-AVENTURA | TRAVELLER'S TALES | 1,2 GB | CASTELLANO | 1-2 JUG. | +7 AÑOS

## LEGO Batman 2: DC Super Heroes

Las piezas de LEGO dan forma a una nueva aventura protagonizada por los héroes y villanos del universo DC, que podremos probar en esta corta pero intensa demo con el primer nivel del juego. Lo bastante para disfrutar del sentido del humor clásico de la saga, reforzado por una de las novedades de esta entrega: todos los personajes hablan y lo hacen en un perfecto castellano. Eso sí, la demo no cubre otras novedades, como el mundo abierto o los vehículos, pero podremos probar algunos trajes que nos dan poderes y los puzzles, ahora más lógicos. Como siempre, manejamos a dos personajes (en este caso, Batman y Robin) en un sencillo cóctel de plataformas y acción, con un montón de coleccionables y entornos destruibles. Cabe destacar la divertidísima introducción al juego, que seguro encantará a los aficionados de las idas y venidas de Batman y Superman, ya que Lex Luthor, su antagonista por excelencia, tiene un papel fundamental en la trama.



GRATIS | ESTRATEGIA | UBISOFT | CAST. | 1 JUGADOR

## Babel Rising



Encarnando al mismísimo Dios, tendremos que impedir la construcción de la Torre de Babel. Lanzaremos piedras, rayos o poderosas ventiscas para evitar que los humanos cumplan con su objetivo. En el único nivel que nos ofrece la demo, hacemos una toma de contacto con nuestros divinos poderes...

GRATIS | SIMULACIÓN | BITCOMPOSER GAMES | CAST. | 1-8 JUG.

## Air Conflicts: Secret Wars

Simulador de vuelo basado en escenarios y aviones reales de las dos guerras mundiales. Compatible con PS Move, la demo ofrece un escenario, el desierto del Sáhara, con 2 tipos de combate aéreo. El control es sencillo e intuitivo. Un juego muy recomendable para los aficionados a los simuladores de vuelo.

GRATIS | AVENTURA | THATGAMECOMPANY | CAST. | 1 JUG.

## Journey



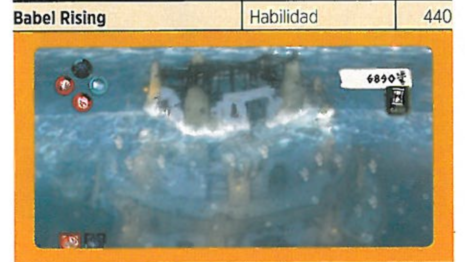
El título más conocido y descargado de PSN está al alcance de todos gracias a esta demo gratuita. El objetivo del juego es simple: llegar hasta una montaña. Parece fácil, pero en el seco desierto nos aguardan muchos peligros, puzzles, exploración... Sólo con el único nivel de la demo, *Journey* te enamorará.



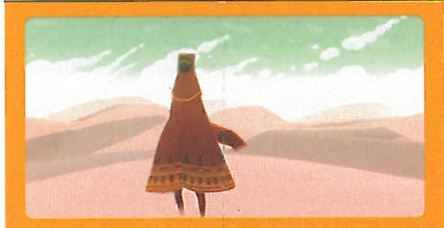

| | Género | Mb. en disco |
|---|---|---|
| **Air Conflicts: Secret Wars** | Acción | 560 |



| | | |
|---|---|---|
| Awesonenauts | Acción/Plataformas | 683 |
| **Babel Rising** | Habilidad | 440 |



| | | |
|---|---|---|
| DiRT Shodown | Velocidad | 1083 |
| Dragon´s Dogma | Rol de Acción | 1715 |
| FIFA Street | Deportivo | 1965 |
| Final Fantasy XIII-2 | Rol | 1778 |
| God of War Ghost of Sparta | Aventura de acción | 778 |
| I Am Alive | Aventura | 1953 |
| inFAMOUS 2 | Aventura de acción | 2600 |
| **Journey** | Aventura | 480 |



| | | |
|---|---|---|
| Kingdoms of Amalur: Reckoning | Rol | 2594 |
| Lara Croft and the Guardian of Light | Aventura de Acción | 2434 |
| **LEGO Batman 2** | Aventura | 480 |
| Limbo | Plataformas/Puzzle | 94 |
| LittleBigPlanet 2 | Plataformas | -- |
| Medieval Moves | Move/Acción | 2067 |
| Mortal Kombat | Lucha | -- |
| MotorStorm Apocalypse | Velocidad | -- |
| NBA 2K12 | Deportivo | 1236 |
| Ninja Gaiden 3 | Acción | 420 |
| PayDay The Heist | Shooter | 2436 |
| RAGE | Shooter | -- |
| Ratchet & Clank Todos Para uno | Aventura | 2642 |
| Resistance 3 | Shooter | 1406 |
| Sniper Elite V2 | Shooter | 832 |
| Sonic Generations | Plataformas | 665 |
| Start The Party Save The World | Move/Party Game | 438 |
| Street Fighter III: 3rd Strike Online | Lucha | 619 |
| Summer Stars | Deportivo | 1333 |
| Syndicate | Shooter | 620 |
| The Darkness II | Shooter | 1440 |
| Trine 2 | Acción | 1144 |
| Uncharted 2 | Aventura de acción | 3061 |
| Virtua Tennis 4 | Deportivo | 878 |
| Zack Zero | Acción | 279 |

# MUNDO PSN

TIENDA DE VÍDEO

## TODAS LAS PELÍCULAS DE SPIDER-MAN EN PS STORE



Coincidiendo con el estreno de "The Amazing Spider-Man", se han puesto a la venta, en **versión SD**, las anteriores entregas de las aventuras del hombre araña, protagonizadas por Tobey Maguire, **al precio de 7,99 €**. También está disponible **el tráiler de la última película** de Spidey por si alguno no ha tenido la oportunidad de disfrutarlo.

JUEGOS COMPLETOS

## PASA DEL DISCO BLU-RAY Y SALTA A LO DIGITAL...

Este mes han llegado al **PS Store** un montón de juegos completos en formato digital, como el último ***Ghost Recon*** de Ubisoft (**69,99€**), o el juego basado en la serie televisiva **"CSI"**. Por último, Drake ha vuelto a hacer de las suyas y sus dos primeros ***Uncharted*** **para PS3** se encuentran a la venta a un **precio de 19,99 € cada uno.**

PARA TODOS LOS GUSTOS

## EL FINAL EXTENDIDO DE *MASS EFFECT 3*, EN DLC




Tras el aluvión de críticas sobre cómo acababa el juego, **Bioware ha decidido crear un vídeo final** un poco más largo para que todas las dudas queden despejadas por completo. *Mass Effect 3: Extended Cut* es completamente **gratuito y ocupa 1,9GB**. Insistimos, no tiene nada jugable, es solo vídeo.



JUEGO COMPLETO

## MÁS LUCHA, MÁS MARVEL

Capcom ha anunciado que en septiembre estará disponible en PS Store ***Marvel vs Capcom Origins***, un pack que incluye dos arcades clásicos de los 90: ***Marvel Super Heroes*** **y** ***Marvel vs Capcom: Clash of Super Heroes***, que llegarán cargados de mejoras, gráficas y jugables. El pack costará **14,99 €**

CONTENIDO ADICIONAL 

## NUEVO DLC DE *MAX PAYNE 3*

Rockstar ha anunciado un nueva expansión para *Max Payne 3*. Se trata de **Local Justice** que incluye tres nuevos mapas para el modo multijugador, más **armas, ítems y trofeos y una nueva facción** para la opción multijugador. El precio es de 7,99€.

CONTENIDO ADICIONAL 

## CIRCUITO Y COCHES PARA GRAN TURISMO 5




El exitoso simulador de Sony contará con un nuevo **DLC** que incluye el **circuito japonés de Twin Ring Motegi** con cuatro configuraciones diferentes. Estará disponible a un precio de **5€**. También, y **gratis podremos descargar nuevos coches**, como una variante del Toyota 86 y el Subaru BRZ.

PLAYSTATION HOME 

## CREA TU PROPIO HOGAR

En las próximas semanas podremos **diseñar de cero** nuestro apartamento de Home, gracias a la aplicación **Blueprint: Home de nDreams**, que nos permitirá hacer de todo: fijar número de puertas, de habitaciones, de ventanas, distribución, crear objetos, cambiar el papel pintado, elegir cielos y entornos.... Con Blueprint: Home, nos convertiremos en nuestro propio arquitecto.

PLAYSTATION PLUS 

## LLÉVATE GRATIS *DEUX EX HUMAN REVOLUTION*

Sony sigue añadiendo contenido para hacer más atractiva la suscripción a **PS +**. Si te suscribes ahora, aparte de todos los contenidos del mes, puedes conseguir **gratis** ***Deus EX Human Revolution***.

CONTINÚAN LAS REBAJAS 

## OFERTAS PARA PS VITA

Sony continúa bajando los precios de los juegos ce Vita. Entre los juegos rebajados se encuentran **Rayman Origins (24,99€)**, ***Little Deviants*** **(10,99€)**, ***Army Corps from Hell*** **y** ***Touch my Katamari***, con rebajas que alcanzan el 50%. Estarán disponibles hasta **finales de julio**, ¡así que corre!





# COMPLEMENTOS Y EXPANSIONES

PS3 | PACK "COLECCIÓN 2" | 14,49 €

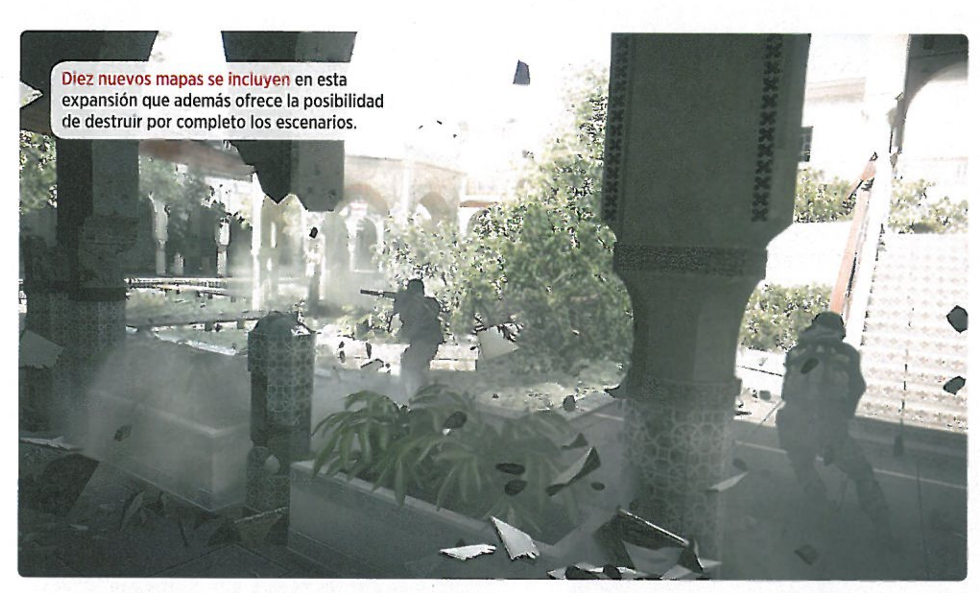
## Call of Duty: Modern Warfare 3

La llamada "colección 2" hará las delicias de todos los aficionados a este shooter que tanto éxito ha cosechado. En este pack se incluyen tres nuevos mapas multijugador (Sanctuary, Foundation y Oasis) que se pueden disfrutar tanto en las partidas competitivas como en el modo supervivencia.
Pero la novedad de esta expansión es la introducción de un nuevo modo de juego llamado "Face Off" que se caracteriza por tener unos pequeños mapas para partidas de 1 contra 1 o 2 contra 2 en las que priman los combates más cercanos. Dentro de este modo hay cuatro mapas: Getaway, Lookout, Erosion y Aground. Un poco caro, pero se le puede sacar mucho jugo.

**VALORACIÓN. Caro, aunque puede aportará muchas más horas de diversión y disparos a los fans de esta saga.**



Este pack incluye tres mapas nuevos y un nuevo modo de juego 1 vs 1 ó 2 vs 2 centrado en combates a corta distancia.


Diez nuevos mapas se incluyen en esta expansión que además ofrece la posibilidad de destruir por completo los escenarios.

PS3 | PACK "CLOSE QUARTERS" | 14,95 €

## Battlefield 3: Close Quarters

Electronic Arts ya anunció hace algunos meses la salida de varias expansiones nuevas para *Battlefield 3*. Y Close Quarters es una de ellas. Incluye 10 nuevas misiones, 5 chapas de identificación y 10 armas entre las que destacan fusiles de asalto y ametralladoras, que pueden utilizarse en cualquier mapa del juego. Además, se ha añadido la opción de destrozar los escenarios casi por completo, lo que da una nueva dimensión a las refriegas. Eso sí, recordad que este pack forma parte de la suscripción Premium que recientemente ha lanzado EA, por lo que este precio es solo aplicable a quienes no tengan el servicio Premium.

**VALORACIÓN. El precio es elevado, pero sus novedades te mantendrán bastante tiempo enganchado.**

PS3 | PACKS DE ACCESORIOS | 2,49€



## Soul Calibur V

Los luchadores de *Soul Calibur* podrán pelear vestidos como si fueran a acudir a una lujosa boda. Para acceder a estos complementos, primero hay que descargar (gratis) el paquete de compatibilidad Cepheus 6.

**VALORACIÓN. Accesorios curiosos y divertidos. Ver pelear a una novia es, cuando menos, original.**

PS3 | VARIOS PACKS | 5,49€ CADA UNO

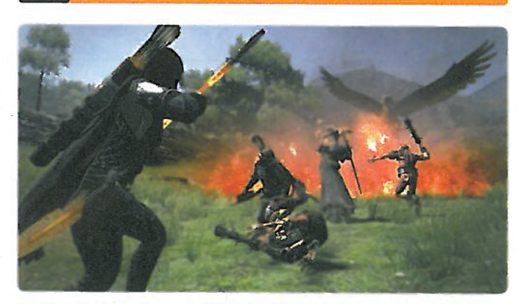


## Saint's Row: The Third

Son 2 packs. "Operaciones moradas de los Saints", incluye el pack de bandas de Steelport, varios modos de juego y vehículos. "Máximo Placer" contiene juerga, el ataque Shark, invencible y final apoteósico.

**VALORACIÓN. Complementos alocados y divertidos, aún a pesar del elevado coste de los packs.**

PS3 | VARIOS PACKS | DESDE 0,99 €



## Dragon's Dogma

Son varios packs. "Misiones de otro cielo", incluye 10 nuevas misiones. También hay un pack para obtener 15.000 cristales de falla (5 euros) y otro de armas y objetos defensivos para nuestros personajes.

**VALORACIÓN. Más misiones y complementos para sacarle más jugo a este original juego de rol.**

## LAS MEJORES EXPANSIONES

| | Expansión | Contenido | Precio por unidad desde |
|---|---|---|---|
| **Ace Combat Assault Horizon** | Aviones y personalizaciones | 2 paquetes de aviones y 2 paquetes de skins para personalizarlos | 1,99 € |
| **Assassin's Creed La Hermandad** | La Desaparición de Da Vinci | 8 misiones para 1 jugador, 2 escenarios, 2 modos y un mapa online | 9,99 € |
| | Pack Misiones de Copérnico | Añade un nuevo personaje y nuevas misiones | Gratis |
| | Actualización del Animus 1.0 | Añade un nuevo mapa y modo multijugador | Gratis |
| | Actualización del Animus 2.0 | Añade un nuevo mapa y modo multijugador | Gratis |
| **Asura's Wrath** | Nuevos capítulos | Capítulos perdidos, final verdadero, combates extra | 1,99 € |
| **Batman Arkham City** | Batman Inc Batsuit | Añade un nuevo traje | Gratis |
| | Paquete de Arkham | Incluye 3 DLC (packs de Robin y Nightwing y trajes) | 14,90 € |
| | Pack Nightwing | Añade un nuevo personaje, desafíos, mapas | 6,99 € |
| | Pack Catwoman | Añade un nuevo personaje, desafíos, mapas | 9,99 € |
| | Pack Vestimentas | Añade diferentes skins | 4,99 € |
| **Battlefield 3** | Pack Close Quarters | Añade nuevos mapas, armas, medallas... | 14,99 € |
| | Mapas Back To Karkand | Añade 3 nuevos mapas para el modo multijugador | 14,99 € |
| **CoD Modern Warfare 3** | Collection Pack 1 | Nuevos mapas multijugador, y op. especiales... | 14,99 € |
| | Collection Pack 2 | Nuevos mapas multijugador, y combates cercanos | 14,99 € |
| **Dead Island** | Pack Bloodbath Arena | Añade 4 nuevos escenarios, un arma... | 9,99 € |
| **Deus Ex Human Revolution** | Pack El Eslabón Perdido | Añade una nueva aventura de unas 5 horas | -- |
| **FIFA 12** | Expansión UEFA Euro 2012 | 50 selecciones europeas, 8 estadios, nuevos modos | 19,99 € |
| **Final Fantasy XIII-2** | 4 Packs de trajes | Armadura N7 de Mass Effect, traje de Ezio, traje de baño... | 1,99 € |
| | 4 Packs de armas | Cada pack incluye un arma con alguna habilidad | 0,75 € |
| | 6 Packs de historias/personajes | Enfréntate en el coliseo a enemigos especiales, nuevas tramas | 1,99 € |
| **Gran Turismo 5** | Paquete de coches 2 | Añade 4 nuevos coches | 3,99 € |
| | Pack Coches de competición | Añade 12 nuevos vehículos | 6,99 € |
| | Pack circuitos | Añade 3 nuevos circuitos | 3,99 € |
| | Pack pinturas | Añade 100 nuevos pinturas | 1,99 € |
| | Pack equipo de competición | Añade 25 nuevos cascos y 15 monos | 1,99 € |
| **L.A. Noire** | Caso El coche del cónsul | Añade un nuevo caso de tráfico | 3,99 € |
| | Pack Galvanizados Nicholson | Añade un nuevo caso | 3,99 € |
| | Caso El lapsus | Añade un nuevo caso | 3,99 € |
| | Caso La ciudad desnuda | Añade un nuevo caso | 3,99 € |
| | Desafío 50 placas + traje | Añade un una nueva tarea opcional y atuendo | 1,99 € |
| | Traje detective y arma Broderick | Añade un nuevo atuendo y un nuevo arma | 1,49 € |
| | Traje el púgil | Añade un nuevo atuendo | 0,99 € |
| | Ametralladora Chicago piano | Añade un nuevo arma | Gratis |
| | Pase L.A. Noire | Da acceso a todo el contenido descargable | 8,99 € |
| **LittleBigPlanet 2** | 3 Packs de disfraces | Añade un nuevo disfraz (Journey, Escape Plan...) | Gratis |
| **Mass Effect 2** | La Llegada | Añade una nueva misión | 6,99 € |
| | Pack Aegis | Añade nuevo rifle de precisión y armadura | 1,99 € |
| | Pack Apariencias | Añade diversos aspectos nuevos | 1,99 € |
| | Pack Equalizador | Añade nuevas mejoras de equipo | 1,99 € |
| | Pack Firepower | Añade 3 nuevas armas pesadas | 1,99 € |
| | Pack Recon Operations | Añade nueva arma, armadura, visor y otro equipo | 1,99 € |
| | Pack Terminus | Añade un nuevo arma y una armadura | 1,99 € |
| | Arsenal completo N7 | Añade todo lo anterior | 7,99 € |
| | Pack Cerberus | Accesorios, armas, nuevas misiones y descargas | 14,99 € |
| **MotorStorm Apocalypse** | Ranchera Eurogamer | Añade un nuevo vehículo | Gratis |
| | Superbike de Gameradar | Añade un nuevo vehículo | Gratis |
| | Pack de Llantas | Añade nuevas llantas para tus vehículos | Gratis |
| | Muerte: Ace of Spades Event | Añade nuevos eventos de carrera | Gratis |
| | Dice: King of Diamonds Event | Añade nuevos eventos de carrera | Gratis |
| | Dinamo: Queen of Hearts Event | Añade nuevos eventos de carrera | Gratis |
| **MotorStorm RC** | 2 packs de festivales | Cada paco añade nuevos eventos y más medallas | 2,99 € |
| | 9 packs de vehículos | Cada pack añade un nuevo vehículo | 0,50 € |
| **Ninja Gaiden 3** | 2 Packs de armas | Cada uno añade un arma (guadaña o garras) | 2,99 € |
| | 8 Packs de retos | Cada uno añade nuevos desafíos y retos | 1,99 € |
| | 2 Packs de personalización | Modifica el aspecto de tu ninja en el multijugador | 1,99 € |
| **RE Operation Raccoon City** | Misiones Spec Ops | Añade 7 misiones (la primera gratis) y 6 personajes | Gratis |
| | 4 Packs de Armas | Cada pack añade 2 nuevas armas | 1,99 € |
| **Saints Row The Third** | Pack de operaciones moradas | Varios extras y vehículos para potenciar a tu personaje | 5,49 € |
| | Pack máximo placer | Varios extras y vehículos para potenciar a tu personaje | 5,49 € |
| | Warrior Pack | Añade 4 nuevos trajes de guerrero (caballero, kabuki...) | 2,49 € |
| **Uncharted 3** | Fortune Hunter's Club | Da acceso a todos los DLC | 24,99 € |
| | Packs de Apariencias x3 | Son paquetes de skins para el multijugador | 2,99 € |
| | Aspectos para el multijugador x25 | Añade un skins multijugador | 0,49 € |
| **White Knight Chronicles II** | Vales Caballero (5 en total) | Desbloquean equipo en las joyerías para los caballeros | Gratis |
| **WWE' 12** | Packs de Personajes | 3 packs que añaden de 3 a 6 personajes cada uno | 9,99 € |

## OTRAS DESCARGAS

# Mucho más contenido por descubrir...

La tienda ofrece un montón de contenidos más, desde nuevas aplicaciones a fondos de escritorio, vídeos o juegos que no se llegan a lanzar nunca en disco. He aquí algunos de ellos...

## JUEGOS DIGITALES COMPLETOS

### ARC THE LAD III



Este clásico de PSone es compatible con PSP y PS3. En él, controlaremos a Alec durante su periplo por convertirse en un cazador legendario y salvar el mundo de Dark One. Un RPG con un sistema de combate basado en la estrategia.

### DONALD DUCK PK: EL SUPERHÉROE



Por 9,99€ podrás defender el planeta en la piel del cascarrabias Pato Donald, en este juego de acción y aventuras que hizo su aparición en PS2 hace unos años y que ya es compatible con PS3. Como todos estos clásicos, sólo en PS Store...

## TRAILERS

### PLAYSTATION ALLSTARS BATTLE ROYALE




Durante el pasado E3 salieron a la luz numerosos vídeos acerca de este juego, en el que los personajes más conocidos de Sony (Nathan, un soldad Helghast...) pelean entre ellos en batallas alocadas y muy divertidas.

### BEYOND: TWO SOULS




Y siguiendo con el E3, también podemos acceder, gratis, al tráiler del esperadísimo *Beyond Two Souls*, en el que la protagonista, Jodie, tiene la capacidad de ver un espíritu que la traerá de cabeza y que está ligado al otro protagonista...

## MULTIMEDIA

### BANDA SONORA DE STARHAWK



Si estás disfrutando con el espectacular shooter de Sony, ya puedes conseguir a través de PS Store, y por unos ajustados 5 euros, la banda sonora completa, con la que podrás revivir sus épicas batallas "mentalmente" en cualquier parte.

### AVATARES



También puedes personalizar el icono de tu ID con numerosas imágenes de juegos, a un precio que ronda los 0,25 €. Este mes se han añadido personajes de *Dynasty Warriors*, *Virtua Fighter 5 FS*, *Tales From Space*, *Warriors Orochi 3*...

Escríbenos tus cartas a Hobby Press S.A. **PlayManía**. C/Santiago de Compostela 94. 28035 Madrid, indicando en el sobre **"Consultorio"**.

Manda tus e-Mail a **consultorio.playmania@axelspringer.es**



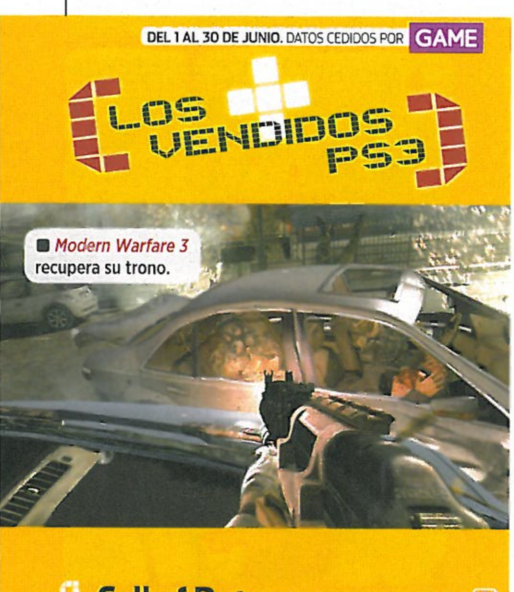
## ¡MÁS DE 150 JUEGOS ANALIZADOS Y PUNTUADOS!

# Los mejores juegos para tu PlayStation

**Toda la información que necesitas para acertar siempre en tus compras.**

DEL 1 AL 30 DE JUNIO. DATOS CEDIDOS POR GAME

## LOS + VENDIDOS PS3



■ *Modern Warfare 3* recupera su trono.

1. Call of Duty: Modern Warfare 3
2. PES 2012
3. Max Payne 3
4. FIFA 12
5. Formula 1 2011
6. Battlefield 3
7. Assassin's Creed: Revelations
8. NBA 2K12
9. FIFA Street
10. Uncharted 3: La Traición de Drake



■ *F-1 2011* sigue la estela de Fernando Alonso.



## PS3

## ACCIÓN

### ACE COMBAT ASSAULT HORIZON ¡Precio especial!



» NAMCO BANDAI » 19,95 € » 1-4 JUG. » CASTELLANO » +16 AÑOS

Un juego de aviones diferente, con un mejorado sistema de combate y una cinematográfica puesta en escena. NOTA **89**

### DEAD ISLAND GOTY ¡Nuevo!



» DEEP SILVER » 29,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

El mismo juego de zombis en primera persona, pero con todo el DLC. No se han pulido los defectos técnicos. NOTA **85**

### DEVIL MAY CRY HD COLLECTION



» CAPCOM » 39,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Otro pedacito de la historia de PS2 en HD que los nostálgicos querrán tener. Aunque traiga pocos extras. NOTA **88**

### ESDLA LA GUERRA DEL NORTE ¡Precio especial!



» WARNER » 29,95 € » 1-3JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un juego de acción con toques de rol ambientado en el universo de ESDLA. Los combates son simples, pero divierte. NOTA **82**

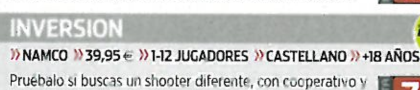
### GHOST RECON FUTURE SOLDIER



» UBISOFT » 69,95 € » 12 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un buen shooter bélico, aunque lastrado por fallos técnicos. El uso de los gadgets tecnológicos es lo único innovador. NOTA **87**

### INVERSION ¡Nuevo!



» NAMCO » 39,95 € » 1-12 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Pruébalo si buscas un shooter diferente, con cooperativo y a buen precio. Pero no es lo más espectacular del género. NOTA **74**

### LEGO BATMAN 2 ¡Nuevo!



» WARNER » 50,95 € » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS

El divertido desarrollo de acción, puzzles, saltos y cooperativo ahora con toques de sandbox y muchos superhéroes. NOTA **91**

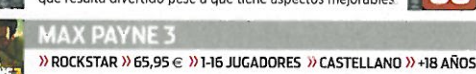
### LOLLIPOP CHAINSAW



» WARNER » 61,50 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un beat'em up hilarante y sorprendente por su estética, que resulta divertido pese a que tiene aspectos mejorables. NOTA **88**

### MAX PAYNE 3



» ROCKSTAR » 65,95 € » 1-16 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un sobresaliente juego de acción, que no descuida nada, ni los gráficos, ni el guión. Si te va el género, alucinarás. NOTA **96**

### NINJA GAIDEN 3



» TECMO KOEI » 59,95 € » 1-8 JUG. » CASTELLANO » +18 AÑOS

Su repetitivo desarrollo no está a la altura de la saga. Eso sí, es espectacular y sus opciones Online son interesantes. NOTA **84**

### RATCHET & CLANK HD



» SONY » 39,95 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS

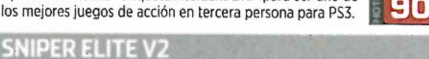
Un recopilatorio que reúne tres divertidas aventuras de acción que brillan con más fuerza gracias a la alta definición. NOTA **90**

### RESIDENT EVIL OPERATION RACCOON CITY

» CAPCOM » 59,95 € » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Aprovecha bien la "etiqueta *Resident Evil*" para ser uno de los mejores juegos de acción en tercera persona para PS3. NOTA **90**

### SNIPER ELITE V2





» REBELLION » 49,95 € » 1-2 JUG. » CASTELLANO » +18 AÑOS

Si perdonas su mejorable apartado técnico, disfrutarás de un juego de acción distinto, fascinante y muy divertido. NOTA **89**

### SPEC OPS THE LINE ¡Nuevo!



» 2K GAMES » 60,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

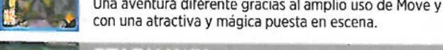
Este shooter bélico se desmarca del resto ofreciendo una historia muy bien construida. Para fans del gatillo fácil. NOTA **89**

### SORCERY

» SONY » 39,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS

Una aventura diferente gracias al amplio uso de Move y con una atractiva y mágica puesta en escena. NOTA **85**

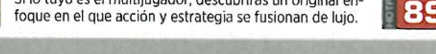
### STARHAWK





» SONY » 59,95 € » 32 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Si lo tuyo es el multijugador, descubrirás un original enfoque en el que acción y estrategia se fusionan de lujo. NOTA **89**





## ROL

### DARK SOULS ¡Precio especial!

» NAMCO BANDAI » 29,95 € » 1-4 JUG. » CASTELLANO » +16 AÑOS

Fascinante a la par que difícil, *Dark Souls* ofrece una experiencia de juego similar a la que vivimos con *Demon's Souls*. NOTA **90**

### DRAGON'S DOGMA



» CAPCOM » 59,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un RPG enorme y original, en el que luchamos contra ingentes criaturas. Lástima que no tenga multijugador. NOTA **90**



### FINAL FANTASY XIII-2

» SQUARE-ENIX » 61,50 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Corrige los defectos de *FFXIII*, es más variado, largo y divertido, aunque reutiliza muchos de sus elementos. NOTA **95**



### JUEGO DE TRONOS

» WARNER » 61,50 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

La trama de este RPG atraerá a los fans de los libros, aunque su desarrollo es muy lento y técnicamente es flojete. NOTA **79**



### KINGDOMS OF AMALUR RECKONING

» EA GAMES » 69,95 € » 1 JUG. » CASTELLANO » +16 AÑOS

Un RPG de acción largo y profundo, pero no tanto como Skyrim. Su estética no gustará a todos y no sale doblado. NOTA **89**



### MASS EFFECT 3

» EA GAMES » 59,95 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Genial híbrido entre rol y acción que refina la fórmula del anterior y pone broche de oro a una historia apasionante. NOTA **94**



### THE ELDER SCROLLS V: SKYRIM

» BETHESDA » 69,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

El mejor juego de rol de PS3 por su abierto desarrollo, su apartado técnico, su duración y sus inmensas posibilidades. NOTA **98**



## 3 razones para tener ...

# LEGO Batman 2

Play ¡El juego del mes!





**1. NOVEDADES.** Recorrer libremente Gotham buscando misiones y coleccionables es todo un acierto. El soplo de aire fresco que necesitaban los *LEGO*.

**2. VARIADO Y PARA TODOS.** Pero aunque sea en plan "sandbox", sigue siendo una divertida mezcla de acción, saltos y puzzles capaz de gustar a todos los públicos.

**3. "MADE IN LEGO".** Y todo con el humor y las situaciones "frikis" típicas de los juegos de LEGO como poder manejar más de 60 héroes y villanos de DC, pilotar sus vehículos...

## AVENTURAS



**THE AMAZING SPIDER-MAN** ¡Nuevo!
» ACTIVISION » 70,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Aventura entretenida y variada, con una gran ambientación que respeta la identidad del héroe. Pero con fallos globales. NOTA **88**



**ASSASSIN'S CREED REVELATIONS** ¡Precio especial!
» UBISOFT » 29,95 € » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una gran aventura de acción en la línea de la saga. Aunque incluye leves mejoras, es muy similar a los anteriores *AC*. NOTA **91**





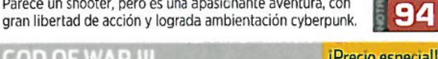
**BATMAN ARKHAM CITY**
» WARNER » 39,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Una impresionante aventura fiel al personaje, enorme en lo jugable y técnico. De lo mejor del catálogo de PS3. NOTA **96**



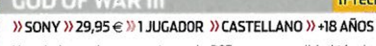
**CASTLEVANIA LORDS OF SHADOW** ¡Precio especial!
» KONAMI » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Una aventura soberbia y variada que además de larga y rejugable resulta muy divertida. Muy cerca de *GoWIII*. NOTA **94**



**DEUS EX: HUMAN REVOLUTION** ¡Precio especial!
» EIDOS » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Parece un shooter, pero es una apasionante aventura, con gran libertad de acción y lograda ambientación cyberpunk. NOTA **94**



**GOD OF WAR III** ¡Precio especial!
» SONY » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una de las mejores aventuras de PS3, con una calidad técnica incuestionable y un arrollador desarrollo (muy gore). NOTA **96**



**GTA IV COMPLETE EDITION** ¡Precio especial!
» ROCKSTAR » 29,95 € » 1-16 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
La edición definitiva de *GTA IV* incluye sus dos grandiosas expansiones. Una aventura de acción que tienes que tener. NOTA **96**

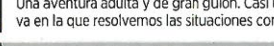


**HEAVY RAIN MOVE EDITION** ¡Precio especial!
» SONY » 29,95 € » 1 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una aventura adulta y de gran guión. Casi una peli interactiva en la que resolvemos las situaciones con el mando Move. NOTA **90**



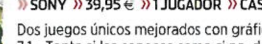


**ICO & SHADOW OF THE COLOSSUS HD**
» SONY » 39,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS
Dos juegos únicos mejorados con gráficos HD, sonido 7.1... Tanto si los conoces como si no, debes probarlos. NOTA **94**

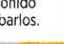




**INFAMOUS 2** ¡Precio especial!
» SONY » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Una electrizante aventura de acción tipo "sandbox" en la que podremos ser buenos o malos. Mejor que el primero. NOTA **93**



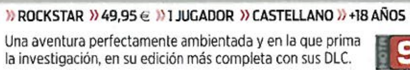






**L.A. NOIRE LA EDICIÓN COMPLETA**
» ROCKSTAR » 49,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una aventura perfectamente ambientada y en la que prima la investigación, en su edición más completa con sus DLC. NOTA **96**







**PROTOTYPE 2**
» ACTIVISION » 70,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Un genial y divertido sandbox, que mejora en todo a su antecesor y que pica gracias a su ameno y divertido desarrollo. NOTA **93**





**RED DEAD REDEMPTION GOTY**
» ROCKSTAR » 39,90 € » 1-16 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
La edición definitiva (incluye todos los DLC) de una de las mejores aventuras de acción de PS3. Imprescindible. NOTA **98**

**RESIDENT EVIL 5 GOLD EDITION** ¡Precio especial!
» CAPCOM » 19,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
El juego completo, con todos los extras, y un gran aliciente pare rejugarlo como es usar el mando PlayStation Move. NOTA **95**

**SAINTS ROW THE THIRD** ¡Precio especial!
» THQ » 29,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Un sandbox que ataca al género por su lado más salvaje y original. Divertido, enorme y muy personalizable. NOTA **92**

**SILENT HILL DOWNPOUR**
» KONAMI » 39,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una aventura de terror fiel a la saga. Gustará a los fans del género, pero no sorprende y su sistema de combate es flojo. NOTA **85**

**SILENT HILL HD COLLECTION**
» KONAMI » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Dos clásicos del terror que merecen ser jugados. Incluso hoy se defienden bien frente a la competencia del género. NOTA **89**

**UNCHARTED 3 LA TRAICIÓN DE DRAKE**
» SONY » 39,95 € » 10 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
La mejor aventura para disfrutar en PS3, por diversión, calidad técnica, opciones de juego y, sobre todo, emoción. NOTA **99**

## LUCHA

**MORTAL KOMBAT**
» WARNER » 39,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Un completo juego de lucha, bien adaptado a los nuevos tiempos, sin renunciar a la esencia de la saga. ¡Brutal! NOTA **94**

**NARUTO SHIPPUDEN: UN GENERATIONS**
» NAMCO BANDAI » 69,95 € » 1-2 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS
Pocas novedades y combates simples, pero sus muchos personajes y fidelidad con el anime encandilarán a los fans. NOTA **85**

**SOUL CALIBUR V**
» NAMCO BANDAI » 50,95 € » 1-2 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Un completo y más que notable juego de lucha, pero que no es tan rompedor como sus mejores rivales del género. NOTA **90**

**STREET FIGHTER X TEKKEN**
» CAPCOM » 59,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Un juego de lucha 2D con todo el encanto de ambos universos, lleno de posibilidades, asequible y muy pulido. NOTA **94**

**SUPER STREET FIGHTER IV ARCADE ED.**
» CAPCOM » 39,99 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
La mejor edición del juego de lucha que revitalizó el género. Muy recomendable si no tienes *Super Street Fighter IV*... NOTA **94**

**ULTIMATE MARVEL VS CAPCOM 3**
» CAPCOM » 39,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
La edición definitiva del mejor "crossover" de lucha: 50 personajes, más modos de juego, Online mejorado... NOTA **94**



## LO MEJOR DE PS3

### ESTAMOS JUGANDO A...

1 **Spec Ops: The Line** (N)
2K GAMES | ACCIÓN



Este mes hemos cruzado la línea en este atípico shooter bélico, pero sin olvidarnos del gran *LEGO Batman 2* ni de otro superhéroe no menos querido por nosotros: nuestro amistoso vecino Spider-man.

2 **LEGO Batman 2** (N)
WARNER | ACCIÓN/AVENTURA



3 **The Amazing Spider-man** (N)
ACTIVISION | ACCIÓN

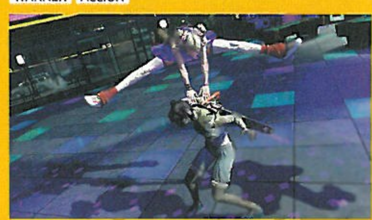
4 **Starhawk** (↓)
SONY | ACCIÓN



5 **London 2012** (N)
SEGA | DEPORTIVO

### VUESTROS FAVORITOS

1 **Lollipop Chainsaw** (N)
WARNER | ACCIÓN



Juliet Starling nos anima el verano con sus piruetas y sus certeros golpes de motosierra contra los zombis. La otra entrada es el RPG de *Juego de Tronos* (aunque sean mejores los libros).

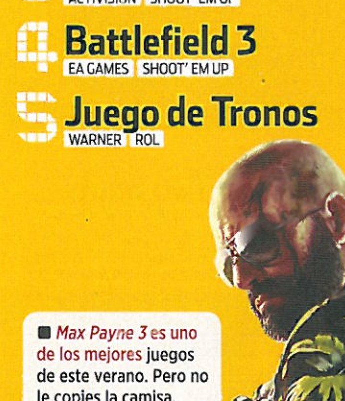
2 **Max Payne 3** (↓)
ROCKSTAR | ACCIÓN



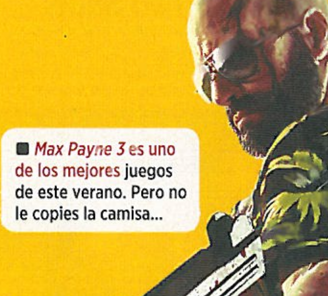
3 **CoD Modern Warfare 3** (↓)
ACTIVISION | SHOOT' EM UP

4 **Battlefield 3** (↑)
EA GAMES | SHOOT' EM UP

5 **Juego de Tronos** (N)
WARNER | ROL







*Max Payne 3* es uno de los mejores juegos de este verano. Pero no le copies la camisa...

# Los 4 mejores juegos...



## 1 Spec Ops: The Line

La arena es una de las protagonistas de esta pesadilla en forma de shooter bélico en tercera persona. Aparte de sufrir tormentas de arena, podremos usarla en ciertos momentos para sepultar a los enemigos.



## 2 Journey

Buena parte de este increíble viaje transcurre en un desierto de fina arena... Al igual que el que sufre Nathan Drake en *Uncharted 3* en su búsqueda de la ciudad perdida conocida como la "Atlantis de las arenas"...

PARA AYUDARNOS A CONFECCIONAR ESTA LISTA, MÁNDANOS UN CORREO A LA DIRECCIÓN: **playmania@axelspringer.es**




### 1 Resident Evil 6

» PS3 » CAPCOM » AV. DE ACCIÓN » 2 DE OCTUBRE

Ya hemos tenido la oportunidad de probarlo y nos ha dejado estupefactos. Va a ser uno de los mejores juegos del año sin duda alguna.



### 2 Darksiders II

» PS3 » THQ » AVENTURA » 21 DE AGOSTO

Otro que ya hemos catado y que nos va a hacer pasar un agosto de lo más entretenido es *Darksiders II*. ¿Habéis leído ya nuestro reportaje?



### 3 Beyond: Two Souls

» PS3 » SONY » AVENTURA » PRINCIPIOS 2013

Junto a *The Last of Us* y *God of War: Ascension*, lo nuevo de los creadores de *Heavy Rain* es uno de los bombazos de Sony para principios de año.



## VELOCIDAD



### DIRT 3
» CODEMASTERS » 39,95 € » 1-8 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS

Un juego de velocidad magnífico gracias a su realista y divertida simulación y sus completos modos de juego. NOTA 93

### DIRT SHOWDOWN
» CODEMASTERS » 60,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS

Completo y divertido, gustará a todos los aficionados a la conducción arcade que quieran descargar adrenalina. NOTA 89



### DRIVER SAN FRANCISCO — ¡Precio especial!
» UBISOFT » 29,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

La saga *Driver* vuelve al buen camino ofreciendo incontables horas de juego, desafíos y un gran online. NOTA 90

### F-1 2011 — ¡Precio especial!
» CODEMASTERS » 24,95 € » 16 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Si te gusta la F1 este es tu juego. Un simulador muy realista y emocionante que mejora la experiencia del año pasado. NOTA 93

### GRAN TURISMO 5 — ¡Precio especial!
» SONY » 29,95 € » 1-16 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Un excepcional y completísimo simulador que es de lo mejorcito que hay en PS3, incluso con sus fallos técnicos. NOTA 96

### MODNATION RACERS — ¡Precio especial!
» SONY » 19,95 € » 1-12 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Un divertido arcade de carreras que te da la posibilidad de crear y compartir TODO, al estilo *LittleBigPlanet*. NOTA 90

### MOTORSTORM APOCALYPSE — ¡Precio especial!
» SONY » 29,95 € » 1-16 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Un arcade que apuesta por la velocidad y el caos. Un título redondo, sorprendente y repleto de posibilidades. NOTA 94



### NEED FOR SPEED THE RUN — ¡Precio especial!
» EA GAMES » 19,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Un juego de carreras que nos invita a recorrer los USA de costa a costa. Entretenido, pero poco profundo y corto. NOTA 85

### RIDGE RACER UNBOUNDED
» NAMCO BANDAI » 60,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Un "destructivo" arcade de carreras muy jugable y divertido. Gran multijugador pero le falta espectacularidad. NOTA 84



### SBK GENERATIONS
» MILESTONE » 50,99 € » 16 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Los fans de la motos disfrutarán con este simulador y sus enormes opciones... Si perdonan sus pobres gráficos. NOTA 81



### SHIFT 2 UNLEASHED — ¡Precio especial!
» EA GAMES » 19,95 € » 12 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Visualmente atractivo y muy completo y duradero, es un simulador muy a tener en cuenta si terminaste *GT5*. NOTA 90





### WRC 2
» NAMCO BANDAI » 39,95 € » 1-16 JUG. » CASTELLANO » +3 AÑOS

Un gran simulador de rally que supera al anterior con opciones mejoradas y un gran control. Pero los gráficos... NOTA 87

## SHOOT'EM UP

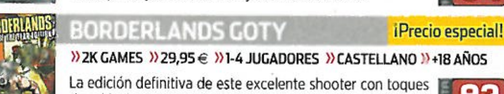


### BATTLEFIELD 3
» EA GAMES » 69,95 € » 1-24 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un completo shooter bélico que te enganchará si te gusta jugar Online en equipo, aunque su Campaña flojea. NOTA 90

### BIOSHOCK 2 — ¡Precio especial!
» 2K GAMES » 19,95 € » 1-10 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Si te gustó el primero este te encantará: conserva el mismo espíritu y ambientación y con modo online. NOTA 94



### BORDERLANDS GOTY — ¡Precio especial!
» 2K GAMES » 29,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

La edición definitiva de este excelente shooter con toques de rol incluye sus 4 DLC y un "porrón" de horas de juego. NOTA 92



### CALL OF DUTY MODERN WARFARE 3
» ACTIVISION » 69,95 € » 1-18 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

El mejor shooter de PS3, muy completo en modos y opciones y técnicamente soberbio. No te lo pierdas. NOTA 98

### CRYSIS 2 — ¡Precio especial!
» EA GAMES » 19,95 € » 12 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Un shoot'em up técnicamente impresionante y con un desarrollo lleno de posibilidades y plagado de sorpresas. NOTA 92

### DUKE NUKEM FOREVER — ¡Precio especial!
» 2K GAMES » 19,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un shooter directo y variado, que consigue divertir con su descaro, aunque técnicamente es bastante mejorable. NOTA 87

### F.3.A.R. — ¡Precio especial!
» WARNER » 19,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

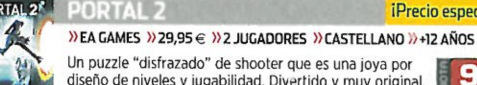
Una terrorífica ambientación y mucha acción para un correcto shooter con buenas ideas y atractivo multijugador. NOTA 86

### GOLDENEYE 007 RELOADED
» ACTIVISION » 49,95 € » 1-16 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

No puede compararse a los grandes del género, pero su mezcla de acción y sigilo resulta original. Y es completo. NOTA 81

### KILLZONE 3 — ¡Precio especial!
» SONY » 29,95 € » 1-24 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Por calidad técnica, opciones, duración y diversión, es de los mejores shooters de PS3. Y con Move funciona de lujo. NOTA 95



### PORTAL 2 — ¡Precio especial!
» EA GAMES » 29,95 € » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Un puzzle "disfrazado" de shooter que es una joya por diseño de niveles y jugabilidad. Divertido y muy original. NOTA 91

### RAGE — ¡Precio especial!
» BETHESDA » 29,95 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un variado shooter subjetivo ambientado en un mundo abierto y postapocalíptico, bien hecho y divertido. NOTA 92



### THE DARKNESS II
» 2K GAMES » 60,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un shooter diferente, con una ambientación única y tiroteos con muchas posibilidades. No podrás dejarlo. NOTA 90

## ...on arena de por medio



### Prince of Persia: Las Arenas del Tiempo

En el primer *Prince of Persia* de PS2 el Príncipe la "lía parda" liberando las Arenas del Tiempo e iniciando así una de las trilogías más recordadas de PS2. En PS3 salió en 2010 *Prince of Persia: Las Arenas Olvidadas*... y olvidables.



### Dead or Alive: Paradise

Y terminamos con unas arenas menos trascendentales: las de la playa que alberga los minijuegos protagonizados por estas luchadoras que se relajan en este juego de PSP. Y pronto las veremos peleando en PS3 en *Dead or Alive 5*.

## MUSICALES



**GREASE DANCE**
»505 GAMES »39,95 € »1-8 JUGADORES »CASTELLANO »+12 AÑOS
Un juego de baile que disfrutarán los mitómanos de "Grease" bailando y cantando sus temas principales
NOTA **80**



**GUITAR HERO WARRIORS OF ROCK**
»ACTIVISION »19,95 € »1-4 JUGADORES »CASTELLANO »+12 AÑOS
Es el peor *Guitar Hero* de toda la saga. No aporta novedades de peso y la selección musical es muy floja y blandita.
NOTA **70**

**ROCK BAND 3** ¡Precio especial!
»EA GAMES »29,95 € »1-7 JUGADORES »CASTELLANO »+12 AÑOS
Con sus 83 temas "de serie" y sus nuevos instrumentos es uno de los juegos musicales más completos y duraderos.
NOTA **91**



**SINGSTAR GRANDES ÉXITOS** ¡Precio especial!
»SONY »29,95 € »1-8 JUGADORES »CASTELLANO »+12 AÑOS
Si quieres cantar en castellano y no tienes ningún *SingStar*, píllalo. Los veteranos echarán en falta temas nuevos.
NOTA **85**

## DEPORTIVOS

**FIFA 12** ¡Precio especial!
»EA SPORTS »29,95 € »22 JUGADORES »CASTELLANO »+3 AÑOS
Por su cantidad de opciones, realista sistema de juego y apartado técnico, *FIFA 12* es el mejor simulador del año.
NOTA **94**



**FIFA STREET**
»ELECTRONIC ARTS »69,95 € »8 JUGADORES »CASTELLANO »+3
Un arcade de fútbol con más "chicha" de la esperada, pero sin renunciar a la diversión directa. Poco espectacular.
NOTA **80**



**FIGHT NIGHT CHAMPION** ¡Precio especial!
»EA SPORTS »19,95 € »1-2 JUGADORES »INGLÉS »+16 AÑOS
Es el mejor simulador de boxeo de PS3. Si te va este deporte es lo mejor que vas a encontrar. Así de simple.
NOTA **90**

**GRAND SLAM TENNIS 2**
»EA SPORTS »59,95 € »1-4 JUGADORES »CASTELLANO »+3 AÑOS
Elige entre un control simulador o uno más arcade para disfrutar de un juego de tenis divertido y de calidad.
NOTA **89**



**LONDON 2012** ¡Nuevo!
»SEGA »59,95 € »8 JUGADORES »CASTELLANO »+3 AÑOS
El juego oficial de las Olimpiadas es muy entretenido, especialmente en compañía. Su control es simple.
NOTA **83**

**NBA 2K12** ¡Precio especial!
»2K SPORTS »29,95 € »1-10 JUGADORES »CASTELLANO »+3 AÑOS
Gran sistema de juego, ambientación insuperable, muchos modos de juego, jugadores legendarios... El mejor basket.
NOTA **93**

**PRO EVOLUTION SOCCER 2012** ¡Precio especial!
»KONAMI »29,95 € »1-7 JUGADORES »CASTELLANO »+3 AÑOS
Un simulador de fútbol que gustará a los fans de PES aunque tiene sus fallos. Eso sí, su precio es muy atractivo.
NOTA **87**

**SPORTS CHAMPIONS**
»SONY »39,95 € »1-6 JUGADORES »CASTELLANO »+16 AÑOS
El "Wii Sports" de PS3 es el mejor juego para probar Move. 6 divertidos deportes para disfrutar solo o en compañía.
NOTA **89**

**TOP SPIN 4** ¡Precio especial!
»2K SPORTS »29,95 € »1-4 JUGADORES »CASTELLANO »+3 AÑOS
Un simulador de tenis completo, muy realista a la hora de jugar y compatible con Move. Cuesta cogerle el truco.
NOTA **91**



**VIRTUA TENNIS 4** ¡Precio especial!
»SEGA »29,95 € »4 JUGADORES »CASTELLANO »+3 AÑOS
Un asequible arcade de tenis capaz de divertir a todo tipo de público. Y con Move como raqueta, mucho mejor.
NOTA **88**

## VARIOS



**APE ESCAPE** ¡Precio especial!
»SONY »19,95 € »1-2 JUGADORES »CASTELLANO »+3 AÑOS
Un sencillo juego para Move que no termina de explotar ni el mando ni el carisma de estos locos monos.
NOTA **69**



**BUZZ! CONCURSO UNIVERSAL + PULSADORES**
»SONY »39,95 € »1-8 JUGADORES »CASTELLANO »+12 AÑOS
El mejor *Buzz!* de PS3, con 5.000 renovadas preguntas, opciones de personalización y un Online muy mejorado.
NOTA **90**



**CATHERINE**
»ATLUS »59,95 € »1-2 JUGADORES »CASTELLANO »+18 AÑOS
Una original aventura para adultos que obliga a responder preguntas incómodas y a resolver desquiciantes puzzles.
NOTA **86**



**HUNTER'S TROPHY**
»NOSTROMO »59,95 € »1-4 JUGADORES »CASTELLANO »+16 AÑOS
Tiene su gracia disparar con el rifle que incluye para el mando Move, especialmente para cazadores. Es simple.
NOTA **75**



**LITTLEBIGPLANET 2** ¡Precio especial!
»SONY »19,95 € »1-4 JUGADORES »CASTELLANO »+3 AÑOS
Un soberbio plataformas con miles de opciones para crear niveles y juegos y descargarnos los de otros jugadores.
NOTA **95**



**LOS SIMS 3 ¡VAYA FAUNA!** ¡Precio especial!
»EA GAMES »19,95 € »1 JUGADOR »CASTELLANO »+12 AÑOS
El mejor y más completo juego de los Sims en una consola. Cientos de horas de diversión para los fans.
NOTA **89**





**MEDIEVAL MOVES** ¡Precio especial!
»SONY »29,95 € »1-2 JUGADORES »CASTELLANO »+7 AÑOS
Un juego repleto de acción que aprovecha las posibilidades de Move para ofrecer divertidos combates.
NOTA **84**

**SONIC GENERATIONS** ¡Precio especial!
»SEGA »29,95 € »1 JUGADOR »CASTELLANO »+3 AÑOS
Un veloz y colorido juego de plataformas hecho por y para fans de Sonic. Si es tu caso, lo vas a disfrutar de verdad.
NOTA **86**



**THE HOUSE OF THE DEAD OVERKILL**
»SEGA »49,99 € »1-4 JUGADORES »CASTELLANO »+18 AÑOS
Un arcade "sobre raíles" que no inventa nada ni es muy vistoso, pero es entretenido sobre todo en compañía.



NOTA **79**



## ÉXITOS MUNDIALES

### JAPÓN

**1 Persona 4: The Golden** (N)
PS VITA | ATLUS | ROL



Previsto inicialmente para PSP, finalmente PS Vita es la que alberga este "remake" con no pocas novedades de *Persona 4*. Ha vendido unas 137.000 unidades en sólo 7 días.

**2 Lollipop Chainsaw** (N)
PS3 | KADOKAWA GAMES | ACCIÓN

**3 Tokyo Jungle** (N)
PS3 | SONY | ACCIÓN

**4 Akiba's Trip Plus** (N)
PSP | ACQUIRE | AVENTURA

**5 Dragon's Dogma** (↓)
PS3 | CAPCOM | ROL

### EE.UU.

**1 MLB 12: The Show** (↑)
PS3 | SONY | DEPORTIVO



Sólo la frescura de *Lollipop Chainsaw* o *Gravity Rush* impide que se repitan los títulos del mes pasado. Aunque el juego de béisbol de Sony ha sido lo más vendido.

**2 Lollipop Chainsaw** (N)
PS3 | WARNER | ACCIÓN

**3 Ghost Recon Future Soldier** (↓)
PS3 | UBISOFT | ACCIÓN

**4 Max Payne 3** (↓)
PS3 | ROCKSTAR | ACCIÓN

**5 Gravity Rush** (N)
PS VITA | SONY | ACCIÓN

### EUROPA

**1 FIFA 12** (↑)
PS3 | EA SPORTS | DEPORTIVO



Lista parecida a la americana, con las mismas entradas aunque aquí la Eurocopa ha aupado de nuevo a *FIFA 12*. Por cierto, Europa que ya sabe quién manda en esto del fútbol.

**2 Gravity Rush** (N)
PS VITA | SONY | ACCIÓN

**3 Ghost Recon Future Soldier** (↓)
PS3 | UBISOFT | ACCIÓN

**4 Max Payne 3** (↓)
PS3 | ROCKSTAR | ACCIÓN

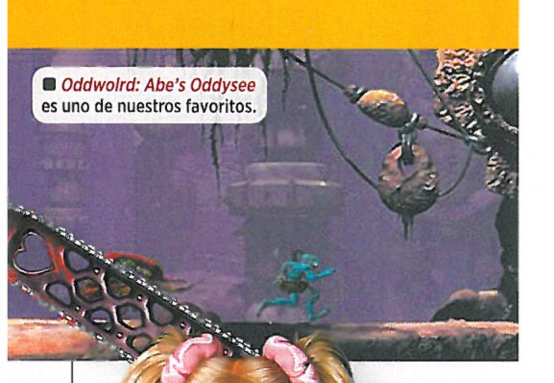
**5 Lollipop Chainsaw** (N)
PS3 | WARNER | ACCIÓN

## CLÁSICOS PS ONE



■ *Final Fantasy VII* es uno de los RPG más míticos.

1. Final Fantasy VII
2. Metal Gear Solid
3. Silent Hill
4. Abe's Oddysee
5. Final Fantasy IX
6. Resident Evil Director's Cut
7. Legacy of Kain: Soul Reaver
8. Medievil
9. Crash Bandicoot 3
10. Parasite Eve II



■ *Oddwolrd: Abe's Oddysee* es uno de nuestros favoritos.

# STORE

## ACCIÓN



### BIONIC COMMANDO REARMED 2

» CAPCOM » 14,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Un arcade como los de antes, mitad plataformas, mitad acción repleto de secretos, jefes finales... Y con cooperativo. NOTA **86**



### CRYSIS

» EA GAMES » 19,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un shooter revolucionario en su momento que conserva muchas de sus virtudes pese a su "edad" y a los recortes. NOTA **87**

### DEAD NATION

» SONY » 12,99 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un divertido juego de acción en el que desde una vista aérea debemos masacrar zombis. Y con cooperativo. NOTA **82**



### FINAL FIGHT DOUBLE IMPACT

» CAPCOM » 9,99 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Dos clásicos beat'em de los 90. El inolvidable *Final Fight*, de peleas callejeras, y *Magic Sword*, de magia y brujería. NOTA **87**

### GATLING GEARS

» EA GAMES » 9,99 € » 1-2 JUGADORES » INGLÉS » +18 AÑOS

Un "mata-mata" directo y asequible, con un gran apartado visual y un desarrollo que pica y es duradero. NOTA **85**

### HARD CORPS: UPRISING

» KONAMI » 12,99 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

8 frenéticas fases de acción y plataformas que gustarán sobre todo a los fans de los *Contra*. Es bastante difícil. NOTA **83**



### MALICIOUS

» SONY » 7,99 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +12 AÑOS

Un original juego de acción con una loable puesta en escena pero muy corto y con fallos graves como la cámara. NOTA **78**



### MOON DIVER

» SQUARE ENIX » 12,99 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Acción y plataformas 2D a la antigua usanza pero con multijugador y toques roleros. Eso sí, es muy difícil. NOTA **81**



### ODDWORLD STRANGER'S WRATH

» JUST ADD WATER » 13,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS

Una pequeña joya descargable que te atrapará con su original propuesta y simpática puesta en escena. NOTA **90**



### PIXELJUNK SHOOTER 2

» Q-GAMES » 7,99 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Un mata-mata que sin sorprender tanto como el original, es más largo y completo y visualmente más variado. NOTA **86**



### PIXELJUNK SIDESCROLLER

» SONY » 7,99 € » 1-2 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS

Un divertido "mata mata" de scroll lateral con 13 fases en las que debes demostrar tus reflejos. Y con cooperativo. NOTA **85**

### RED FACTION BATTLEGROUNDS

» THQ » 7,99 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Un buen arcade de conducción y disparos con un gran multijugador. La lejana cámara le resta espectacularidad. NOTA **82**



### SCOTT PILGRIM CONTRA EL MUNDO

» UBISOFT » 9,99 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Un juego tipo "yo contra el barrio" con la estética de los 80: simpático, retro, profundo y con cooperativo para 4. NOTA **80**



### SHANK 2

» EA » 9,99 € » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un buen juego de acción, al que sólo le falta una campaña más larga y con cooperativo para ser un grande. NOTA **84**



### SUPER STARDUST HD

» SONY » 7,99 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Compatible con teles 3-D, es un matamarcianos clásico, naves, power ups, jefes finales, pero con gráficos actuales. NOTA **84**



### WARHAMMER 40000: KILL TEAM

» THQ » 7,99 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +6 AÑOS

Un juego de acción en vista isométrica basado en el universo Warhammer 40K, con cuatro héroes a elegir. NOTA **76**



### WOLF OF THE BATTLEFIELD: COMMANDO 3

» CAPCOM » 7,95 € » 1-3 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Un juego de acción de vista aérea en el que debemos acabar con un ejército enemigo. Con cooperativo para 3. NOTA **83**



### ZACK ZERO

» CROCODRILE » 9,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS

Un juego que encantará a los que busquen plataformas, acción, puzzles y diversión directa. Y a un buen precio. NOTA **88**

## PLATAFORMAS



### OUTLAND

» HOUSEMARQUE » 9,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS

Acción y plataformas muy especiales en un mágico desarrollo en 2D con una estética realmente preciosista. NOTA **90**



### SACKBOY'S PREHISTORIC MOVE

» SONY » 5,95 € » 1-5 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS

Como en *LBP*, hasta 4 jugadores deben superar niveles de plataformas, mientras otro les ayuda usando Move. Corto. NOTA **75**



### SONIC 4 EPISODE 1

» SEGA » 12,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS

Sonic vuelve en su mejor versión: un plataformas rápido, colorido y entretenido que nos remite a los de Megadrive. NOTA **85**



### SONIC 4 EPISODE 2 ¡Nuevo!

» SEGA » 9,99 € » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Un plataformas de los de antes, con interesantes novedades, pero que se queda corto y no cautiva como antaño. NOTA **82**



### SONIC CD

» SEGA » 4,99 € » 1-2 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS

Todo un clásico de MegaCD que resiste muy bien el paso del tiempo y con mejoras que refuerzan su jugabilidad. NOTA **84**

# ¿Y tú cómo puntuarías a...

## Original pero muy corto



### Marcos Fernández Berruezo

Se agradece toda la originalidad y espectáculo en pantalla con colorines mezclados con litros de sangre, pero se echa de menos que los escenarios ofrezcan más oportunidades de exploración y que Juliet cuente con más combos. Tampoco le ayuda a mejorar su duración, ya que casi tardamos menos en tomarnos un chupachús de esos que tanto le gustan a Juliet que en ver el desenlace de la invasión zombi.

NOTA **60** La estética de cómic, los colorines y la alocada música son todo un acierto un "hack & slash" simple y corto, pero divertido.

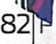
## Me gustó su estilo

### Gastón González

Además de Juliet Starling (por supuesto), lo que más me gustó de *Lollipop Chainsaw* fueron sus jefes finales y los diferentes trajes que le podemos poner a Juliet (algunos inspirados en conocidos mangas y animes). También me gustó la banda sonora y el estilo gráfico tipo cel-shaded. Eso sí, el desarrollo está muy visto ya en otros juegos y los graficos no eran lo que se dice muy espectaculares.



NOTA **86** Me gustó su estética en plan "cel-shading" y su banda sonora, aunque el desarrollo está ya muy visto y no es espectacular.



# LO MEJOR DEL STORE

## AVENTURA



### BEYOND GOOD & EVIL HD
» UBISOFT » 9,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS

Una aventura de acción que sigue divirtiendo 8 años después. El desarrollo es muy variado y sale a buen precio.



NOTA 87



### INFAMOUS FESTIVAL OF BLOOD
» SONY » 9,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Una aventura que puede jugarse sin tener otros *InFamous*. Trama vampírica corta, pero muy bien hecha técnicamente.



NOTA 81



### JOURNEY
» SONY » 12,99 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS

Una obra de arte hecha videojuego. Sin apenas argumento, te tocará la fibra sensible con su mensaje.

NOTA 90



### LARA CROFT Y EL GUARDIÁN DE LA LUZ
» SQUARE-ENIX » 12,99 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Una divertida aventura con vista isométrica en la que hay que saltar, explorar, luchar, resolver puzzles... La mejor Lara.

NOTA 92



### LIMBO
» PLAYDEAD » 12,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS

Un plataformas de brillante diseño, emocionante y con una original estética en blanco y negro. Lástima que sea corto.

NOTA 89



### MONKEY ISLAND 2: LECHUCK'S REVENGE
» LUCASARTS » 9,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS

Una puesta al día muy cuidada de una aventura gráfica memorable. E incluye la aventura original (en inglés).

NOTA 90



### RESIDENT EVIL 4 HD
» CAPCOM » 19,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Uno de los mejores juegos de PS2 que divierte como entonces y ahora podemos jugar en PS3 con gráficos HD.

NOTA 93



### STACKING
» THQ » 11,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Un original título que rescata el espíritu de las aventuras gráficas clásicas. Muy rejugable y estéticamente único.

NOTA 82



### TRINE 2
» ATLUS » 11,25 € » 3 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Una gran mezcla de géneros que, sin sorprender como el primero, lo mejora en todo, desde gráficos a jugabilidad.

NOTA 90



## ROL



### DUNGEON HUNTER: ALLIANCE
» GAMELOFT » 12,99 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Unas 30 mazmorras para 4 héroes que quieran explorarlas y matar monstruos cooperando Online u Offline.

NOTA 84



### MIGHT & MAGIC: CLASH OF HEROES
» UBISOFT » 14,99 € » 1-2 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS

Una franquicia clásica que llega al Store con sus batallas estratégicas y novedades con respecto al original de DS.

NOTA 80

## LUCHA



### STREET FIGHTER III 3RD STRIKE ONLINE ED.
» CAPCOM » 14,99 € » 1-2 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS

Un completo y exigente juego del lucha, para muchos el mejor 2D, que vuelve con importantes mejoras.

NOTA 89



### VIRTUA FIGHTER 5
¡Nuevo!

» SEGA » 12,99 € » 1-2 JUGADORES » INGLÉS » +16 AÑOS

Un gran juego de lucha que no puede competir con los éxitos actuales, pero su jugabilidad única engancha.

NOTA 84

## VARIOS



### BRAID
» HOTHEAD GAMES » 9,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS

Puzzles con un uso del tiempo magistral arropados por una apartado gráfico de gran belleza. Una pequeña joya.

NOTA 91



### DATURA
» SONY » 7,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS

Artístico e innovador, te sumerge en su onírico mundo, aunque su control y brevedad pueden arruinar la experiencia.

NOTA 77



### ECHOCHROME II
» SONY » 12,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS

Un puzzle diferente que convierte tu mando Move en una linterna. Más de 100 laberintos que te atraparán.

NOTA 80



### FLOWER
» SONY » 7,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS

Uno de los juegos más originales y bellos de PS3. Consiste en guiar un pétalo con el movimiento del mando.

NOTA 90



### FROM DUST
» UBISOFT » 14,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS

Sé un dios en este juego de habilidad y estrategia que, pese a sus fallos, entretiene y pica de lo lindo...

NOTA 82



### PIXELJUNK MONSTERS
» SONY » 9,99 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Un divertido juego de defensa por torres que te tendrá horas pegado a la consola. Tiene una genial expansión.

NOTA 85



### RESIDENT EVIL CHRONICLES (PACK)
¡Nuevo!

» CAPCOM » 26,99 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Dos sencillos y entretenidos arcades de disparo cuyo gran atractivo es repasar acontecimientos de la saga *RE*.

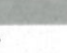


NOTA 79



### THE HOUSE OF THE DEAD 4
» SEGA » 7,99 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS

Un gran arcade de disparos con sabor a clásico que gustará a los fans. divertido, con cooperativo, a buen precio...



NOTA 86



### TUMBLE
» SONY » 9,99 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Uno de los mejores juegos exclusivos para Move es este divertido puzzle, en el que debemos apilar bloques.

NOTA 91

## Lollipop Chainsaw?

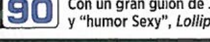
Envía tus valoraciones a www.facebook.com/revistaplaymania



### Acción y humor "sexy"

**Raúl Campillo Romero**

Yo a *Lollipop Chainsaw* le daría un 90. Sobre todo por los efectos especiales (me refiero a todos esas lucecitas de colores y estrellitas en las que estallan los zombis), los gráficos, el argumento (a cargo de el guionista de la peli "El Amanecer de los Muertos") y sobre todo por las vestimentas sexys (jajaja). Por eso es de estos juegos que gustan a los hombres ya que mezcla acción y humor con un puntillo sexy.



NOTA 90 Con un gran guión de James Gunn, gráficos muy especiales y acción y "humor Sexy", *Lollipop Chainsaw* gustará al género masculino.

### Hay mejores opciones

**Canri Portugués**

*Lollipop Chainsaw* es un juego que aprovecha bien el tirón de los zombis y lo mezcla con lo "picante" para gozo de un público muy concreto (básicamente masculino). Es corto, lo cual es una pena. Pero *Metal Gear Solid* era corto y era un juegazo. Pero *Lollipop Chainsaw* es corto y repetitivo, lo que es muy frustrante. Hay mejores opciones "hack'n'slash" aunque no tengan animadoras con 20 trajes distintos.



NOTA 60 Zombis picantes que duran poco y encima con un desarrollo bastante repetitivo. Hay mejores opciones en el género.

PARA AYUDARNOS A CONFECCIONAR ESTA SECCIÓN, MANDA TUS COMENTARIOS A NUESTRA PÁGINA DE FACEBOOK: www.facebook.com/revistaplaymania

## ESTAMOS JUGANDO A...

1 **RE: Umbrella Chronicles** (N)
CAPCOM | ARCADE DE DISPAROS



Este mes la Store ha sido invadida por los zombis de *Resident Evil* y por partida doble. Y muy pronto habrá más zombis: los del segundo episodio de *The Walking Dead* (se ha retrasado en el Store europeo).

2 **RE: Darkside Chronicles** (N)
CAPCOM | ARCADE DE DISPAROS

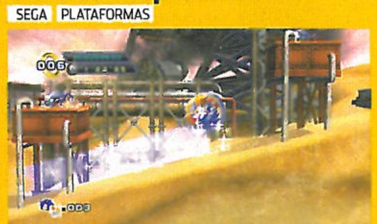
3 **Sonic 4 Episodio II** (N)
SEGA | PLATAFORMAS

4 **Trine 2** (↓)
ATLUS | AVENTURA

5 **Journey** (↓)
THATGAMECOMPANY | AVENTURA

## VUESTROS FAVORITOS

1 **Sonic 4 Episodio II** (N)
SEGA | PLATAFORMAS



A toda pastilla llega Sonic junto a su compañero Tails para ofrecernos más ratos de diversión en plan "retro". Aunque no os olvidáis de *Journey* ni de clásicos de PSone como *Metal Gear Solid*.

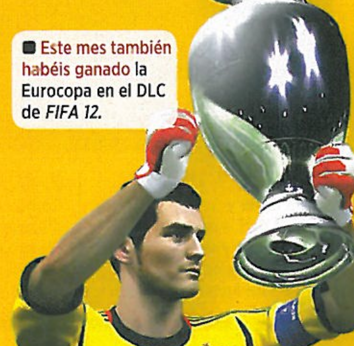
2 **Journey** (=)
THATGAMECOMPANY | AVENTURA

3 **Trine 2** (↓)
ATLUS | AVENTURA

4 **Metal Gear Solid** (↑)
KONAMI | AVENTURA DE ACCIÓN

5 **UEFA Euro 2012** (=)
EA SPORTS | DEPORTIVO





Este mes también habéis ganado la Eurocopa en el DLC de *FIFA 12*.




# PS VITA



### ARMY CORPS OF HELL
» SQUARE ENIX » 39,95 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Acción con toques de estrategia que entretiene (en especial jugando 4), pese a su pobre apartado gráfico. **NOTA 80**

### BLAZBLUE CONTINUUM SHIFT EXTENDED
» PQUBE » 39,99 € » 1-2 JUGADORES » INGLÉS » +12 AÑOS

Un arcade de lucha técnico y exigente. Completo en modos de juego, pero con pocos luchadores y muchas cargas. **NOTA 86**



### ESCAPE PLAN
» SONY » 12,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS

Una original puesta en escena y una divertida mecánica usando los paneles táctiles, para un original puzzle. **NOTA 86**

### EVERYBODY'S GOLF
» SONY » 39,95 € » 30 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Un excepcional y divertido arcade de golf. Destaca por su gran duración, sencillo manejo (que no simple) y online. **NOTA 91**



### FIFA FOOTBALL
» EA SPORTS » 49,95 € » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

El primer simulador de fútbol de Vita es una pasada. Tiene casi todo lo de la versión de PS3, pero un online más limitado. **NOTA 90**



### FORMULA 1 2011
» CODEMASTERS » 45,95 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Recrea con acierto y muchas opciones la temporada 2011. Es rápido y divierte, aunque técnicamente se queda corto. **NOTA 81**

### GRAVITY RUSH
» SONY » 39,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » 12 AÑOS

Una gran aventura, con sus divertidas mecánicas y gran puesta en escena, aunque sus misiones son tontorronas. **NOTA 90**



### LEGO BATMAN 2 ¡Nuevo!
» WARNER » 39,95 € » 2 JUGADORES » CASTELLANO » 7 AÑOS

Las voces en castellano, el mundo abierto los vehículos de PS3 se han quedado en el camino. Divierte, pero menos. **NOTA 76**



### LEGO HARRY POTTER AÑOS 5-7
» WARNER » 40,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS

La jugabilidad clásica de LEGO, pero sin cooperativo. Largo y divertido, pero con petardeos y fallitos técnicos. **NOTA 78**



### LITTLE DEVIANTS
» SONY » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS

Una divertida colección de minijuegos que explota a tope las funciones de Vita. Le falta un poco de variedad. **NOTA 81**



### METAL GEAR SOLID HD COLLECTION ¡Nuevo!
» KONAMI » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » 18 AÑOS

Dos excepcionales aventuras de PS2 muy bien adaptadas a Vita, que ahora puedes rejugar en cualquier parte. **NOTA 92**



### MODNATION RACERS: ROAD TRIP
» SONY » 39,95 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS

Un simpático y divertido arcade de karts que destaca porque podemos crear y compartir coches y circuitos. **NOTA 86**

### MORTAL KOMBAT
» WARNER » 51,95 € » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un completísimo juego de lucha, que por cantidad de modos de juego y espectacularidad es de lo más completo de Vita. **NOTA 95**

### MOTORSTORM R/C
» SONY » 5,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS

Un divertido y asequible arcade de velocidad, que resulta muy entretenido. 6 euros de descarga merecen la pena. **NOTA 86**

### NINJA GAIDEN SIGMA PLUS
» TECMO KOEI » 39,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

El beat'em up de PS3, adaptado a Vita. Acción a lo bestia, tan jugable, técnico y difícil como en PS3. Y largo. **NOTA 89**



### PLANTAS CONTRA ZOMBIS
» SONY » 11,25 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS

Un genial juego de estrategia en el que debemos poner plantas para evitar una invasión zombi. Largo, divertido... **NOTA 88**



### REALITY FIGHTERS
» SONY » 29,95 € » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Un juego de lucha que usa las cámaras de Vita para que crear luchadores y escenarios. Por lo demás, muy simple. **NOTA 69**



### RESISTANCE: BURNING SKIES
» SONY » 49,50 € » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

El primer shooter subjetivo de Vita tiene cosas mejorables, aunque los fans de *Resistance* se lo perdonarán. **NOTA 82**



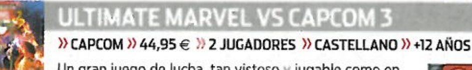
### RIDGE RACER
» NAMCO BANDAI » 30,95€ » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Un arcade de velocidad muy divertido de jugar, pero pobre técnicamente y muy, muy corto en opciones de juego. **NOTA 74**



### TOUCH MY KATAMARI
» NAMCO BANDAI » 29,95 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +3 AÑOS

Un divertido juego de habilidad en el que debemos añadir objetos a nuestro katamari pasando sobre ellos. Corto. **NOTA 79**



### ULTIMATE MARVEL VS CAPCOM 3
» CAPCOM » 44,95 € » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Un gran juego de lucha, tan vistoso y jugable como en PS3, que aprovecha bien las posibilidades de Vita. **NOTA 90**



### UNCHARTED: EL ABISMO DE ORO
» SONY » 49,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Una genial aventura, más larga que las de PS3, muy rejugable e igual de divertida y trepidante. Eso sí, sin online. **NOTA 93**



### UNIT 13
» SONY » 39,95 € » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Un soberbio juego de acción bélica con espíritu portátil: misiones cortas, rejugables, con ránking y cooperativo. **NOTA 91**



### VIRTUA TENNIS 4 ED. WORLD TOUR
» SEGA » 49,95 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Una soberbia adaptación del arcade de PS3, que añade más modos de juego y controles para ser más divertido aún. **NOTA 90**



### WIPEOUT 2048
» SONY » 39,95 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS

Un genial y competitivo arcade de velocidad que destaca por sus sensación de velocidad y varia- dos **NOTA 89**

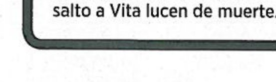
## 3 razones para tener...
# Metal Gear Solid HD Collection

Play ¡El juego del mes!

**1. DOS AVENTURAZAS.** *Snake Eater* y *Sons of Liberty* son dos de las mejores aventuras de PS2 y dejan más de 30 horas de juego. Y en su salto a Vita lucen de muerte.

**2. ADAPTADO A VITA.** Como el uso del panel táctil trasero y la pantalla táctil para cambiar de armas o gadgets, hacer zoom en los vídeos y otras acciones.

**3. CON EXTRAS.** Cada juego ofrece duraderos extras, como los *Metal Gear* de MSX, entrenamiento VR, misiones alternativas... Y más.



## LOS + VENDIDOS PSVITA

DEL 1 AL 30 DE JUNIO. DATOS CEDIDOS POR GAME

*Resistance* también triunfa en PS Vita.

1. Resistance: Burning Skies (N)
2. Uncharted: El Abismo de Oro
3. Gravity Rush (N)
4. FIFA Football
5. Metal Gear Solid HD Collection (N)
6. ModNation Racers: Road Trip
7. LEGO Batman 2: DC Superheroes (N)
8. Little Deviants
9. Unit 13
10. Virtua Tennis 4 Ed. World Tour

## LO MEJOR DE PS VITA

## VUESTROS FAVORITOS

1. **Uncharted: El Abismo de Oro** — SONY | AVENTURA DE ACCIÓN



*Uncharted: El Abismo de Oro* sigue siendo la mejor razón para hacerse con una PS Vita, aunque poco a poco llegan juegos, como *Gravity Rush* o *MGS HD Collection*, que también os van convenciendo.



2. **Gravity Rush** — SONY | AVENTURA
3. **MGS HD Collection** (N) — KONAMI | AVENTURA DE ACCIÓN




4. **Mortal Kombat** — WARNER | LUCHA
5. **Unit 13** — SONY | ACCIÓN

PS3 | PSVITA



Spec Ops The Line



LEGO Batman 2 DC Super Heroes



The Amazing Spider-Man



Dead Island GOTY



LEGO Batman 2 DC Super Heroes

# ¡5 euros de ahorro!

## en cada uno de estos juegos

## ¿Cómo aprovecharte de esta oferta?

- EN LA TIENDA: Efectúa directamente tu compra con el cupón original en cualquiera de las más de doscientas tiendas GAME-CentroMAIL que hay en España. Llama al 902 17 18 19, si quieres saber cuál es tu GAME-CentroMAIL más cercano o si necesitas información sobre tu pedido.
- POR CORREO: Envía el cupón de descuento, indicando los productos que deseas comprar, a la siguiente dirección: GAME-CentroMAIL. C/ Virgilio 9, Ciudad de la Imagen-Pozuelo de Alarcón. 28223 Madrid. El envío te llegará contra reembolso.

OFERTA EXCLUSIVA PARA LOS LECTORES DE PLAYMANÍA

## CUPÓN DE PEDIDO

- Oferta no acumulable a otras promociones de GAME-CentroMAIL.
- Oferta válida hasta el 15 de julio de 2012.

Nombre ........ Apellidos ........

Calle/Plaza ........ Número ........ Piso ........ Ciudad ........

Provincia ........ C. Postal ........ Teléfono ........ NIF ........

Fecha nacimiento ........ Email ........

| PRODUCTO<br>Señala los juegos que quieras para realizar el pedido | Código de barras |
|---|---|
| ❍ Spec Ops The Line | |
| ❍ LEGO Batman 2 DC Super Heroes (PS3) | |
| ❍ The Amazing Spider-Man | |
| ❍ Dead Island GOTY | |
| ❍ LEGO Batman 2 DC Super Heroes (VITA) | |







Forma de pago ❒ Contra reembolso urgente (España peninsular 6,50 €, Baleares 7,50 €)



18

Género: **ACCIÓN/SHOOTER**
Desarrollador: **REBELLION**
Editor: **505 GAMES**
Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**
Precio: **49,95 €**

**CONTROLES**

**L1:** vista de mira telescópica (mantener)
**L2:** apuntar (mantener)
**L3:** esprintar
**R1:** disparar
**R2:** aguantar respiración/ usar objeto del inventario
**R3:** prismáticos
**▲:** Entrar/salir de cobertura
**■:** recargar, recoger objeto
**●:** posición (agachado, cuerpo a tierra...)
**✖:** acción/subir
**Cruceta:** selección de arma y objeto
**Stick izquierdo:** movimiento
**Stick derecho:** cámara
**Select:** objetivos/mapa

CONSIGUE TODOS LOS **COLECCIONABLES** DE UN FRANCOTIRADOR

# Sniper Élite V2

**Esta guía solo cubre los coleccionables del juego, que básicamente son dos: los lingotes de oro (hay 100 en total) y las botellas que debes romper (37, colocadas estratégicamente por los escenarios). Nosotros iremos indicando por orden donde encontrarlas todas, para que no se te escape ninguna. Sobra decir que, para recopilar estos coleccionables, lo mejor, SIEMPRE, es limpiar la zona de enemigos. Sabrás que la zona es segura cuando la música cambie...**

## » PRÓLOGO

**BOTELLA 1: JUGO DE JUNGLA**
Sube a la primera planta del hotel Prinz Holner (un edificio azul), y desde el balcón, apunta con tu rifle al edificio de enfrente. A la izquierda de la parte inferior de la bandera nazi verás una ventana con una librería y, sobre esta, está la botella. Te servirá para hacerte una idea de cómo encontrar las demás.


1


1


1

## » MISIÓN 1: CONVOY DE SCHÖNEBERG

**LINGOTES: 10**
**BOTELLAS: 2**

**LINGOTE 01**
Al poco de comenzar, tras eliminar al primer soldado de forma sigilosa y a los dos que hay tras el camión con el rifle, ve a las **casas de la izquierda** y entra por la primera puerta, la que está más a la izquierda. Avanza por el pasillo hasta el fondo, luego a la derecha y sube a la **segunda planta** por una cuesta de escombros. En la **primera habitación** encontrarás el lingote a la izquierda.

**LINGOTE 02**
Más adelante, entrarás en un edificio a la derecha, por el que deberías subir a la segunda planta para poder seguir avanzando. Pero antes de subir, en la **planta baja**, ve a la izquierda de las escaleras, hasta la **segunda habitación** (un dormitorio). Sobre la **cómoda** del fondo a la izquierda, lo encontrarás.

**LINGOTE 03**
Un poco más adelante tendrás tu **primer "gran" tiroteo** contra un número elevado de enemigos. El mejor sitio para superarlo es desde la **casa derruida** que hay abajo, dejándote caer por la pared destruida de la segunda planta. Nada más caer, ve a la derecha, en **dirección contraria a los soldados**, y sal por una de las ventanas. Avanza hacia la derecha y al fondo, en la **esquina de la derecha**, verás el lingote.

**LINGOTE 4**
Tras acabar con el grupo de enemigos, avanza por el camino despejado y entra por la **puerta de la derecha que tiene un frontal** triangular. Está al fondo a la izquierda, tras un trozo de pared caído.

**LINGOTE 5**
Un poquito más adelante, tendrás que alcanzar el primer piso de un edificio subiendo por un **montón de cascotes** y escombros apilados en la calle. En lugar de entrar en el edificio, inspecciona la parte de la izquierda (según te acercas al edificio), para encontrar el lingote sobre una de las **ruedas delanteras de un coche** semisepultado.

**LINGOTE 6**
Muy cerca del anterior, nada más subir a la primera planta del edificio por la montaña de cascotes, avanza por el interior y al llegar a unas **escaleras a la izquierda**, baja por ellas, bordéalas y detrás de una caja lo encontrarás.

**LINGOTE 7**
Más adelante, en el edificio, podrás mirar por unas ventanas para localizar a un par de nazis en la acera. Si avanzas un poco más, **caerás por una montaña de escombros** al piso de abajo. Nada más caer, fíjate en la parte de la derecha: verás una **desvencijada nevera** amarilla sin la puerta. El lingote está muy cerca, por la parte que no se ve desde arriba.

**BOTELLA 2**
Pegada al cajón de suministros donde recoges los explosivos para detener el convoy, hay una **estatua de un militar**. Colócate tras la espalda de la estatua, y mira al tejado de los edificios de enfrente, a la izquierda de la cúpula verás la botella.

**BOTELLA 3**
Desde la misma posición de la **botella dos**, en lugar de arriba a la izquierda, **mira a la derecha**, a tu altura, cerca de la esquina. Verás un cilindro con carteles publicitarios y encima, la botella.

**LINGOTE 8**
Más adelante, a la izquierda del camión donde debes plantar la **segunda carga explosiva**, verás un poco más al fondo otra puerta con otro frontal triangular encima por la que puedes pasar. Nada más entrar, ve por la puerta de la derecha y avanza por las habitaciones hasta llegar a una que tiene una **maleta en el suelo, una butaca** amarilla y una cómoda. El lingote está tras la **cómoda**.

**LINGOTE 9**
Una vez plantados los explosivos, cuando vayas **ascendiendo por el edificio** hacia la posición de francotirador, subirás por una escalera y justo enfrente verás una **caja de munición**. A la izquierda de esta caja hay una puerta. Pasa por ella y ve a la izquierda una vez más. En esta **sala con alfombra hay un sofá** y una butaca. El lingote está en esta última...

**LINGOTE 10**
Desde la posición elevada donde **atacas el convoy**, ve por la puerta de la derecha, baja por la rampa de escombros y nada más caer a un piso inferior date media vuelta para ver una **puerta escondida**. El lingote está nada más pasar dicha puerta, a la izquierda.


2


3


4


8

2


6


10

# » MISIÓN 2: PLANTA DE MITTLEWERK


4


12


5


14


16


6


18


7


8


20



**LINGOTES: 10**
**BOTELLAS: 5**

**BOTELLA 4**
Desde la primera **torre de vigilancia** a la que subes, mira a la derecha y busca la torre que hay al fondo. La botella está apoyada **sobre uno de los muretes** de la parte alta de la torre.

**LINGOTE 11**
Nada más despejar la zona desde la torre de vigilancia, ve al **barracón de la derecha** y entra por la puerta más a la derecha. La primera puerta a la izquierda son los **aseos** y el lingote está en la taza.

**LINGOTE 12**
En el mismo barracón, entrando por la misma puerta, ve hasta el **despacho del fondo**. Sobre el escritorio de la derecha está el lingote.

**LINGOTE 13**
Desde la **torre de vigilancia** donde acabaste con los primeros enemigos, baja la cuesta y entra en el **barracón** a la izquierda de la **barrera blanca y roja** con alambre de espino (cerca de un nido de ametralladora). Ve a la izquierda, a la **habitación del fondo**, y revisa las literas a la derecha, al fondo.

**BOTELLA 5**
En el mismo **barracón del lingote 13**, en lugar de ir a la izquierda, entra por la **primera puerta a la derecha** (está un poco escondida por la puerta del barracón). Sobre la **mesa** está la botella (no se rompe con la Welrod).

**LINGOTE 14**
Desde el principio, ve a la **torre de vigilancia** que hay enfrente a la derecha. Sube a lo más alto y revisa la **caja de madera** para encontrarlo.

**LINGOTE 15**
Nada más entrar en las instalaciones (Nord-Tunnel), ve a la **garita de control** pasando por la primera puerta de la derecha. Sobre una **mesa** de la izquierda está el lingote.

**LINGOTE 16**
Ve por el primer pasillo hasta ver el **pasillo 38**. Pasa sobre los vagones y avanza por el 38. Entra en el primer "almacén" con rejas de la derecha. Está tras las **cajas de madera**.

**LINGOTE 17**
Desde el anterior, regresa a los vagones (tienen la parte baja de los cohetes), y ve a la derecha hasta el **pasillo 39**. Ve por la **primera bifurcación** a la derecha y avanza recto hasta la pared del fondo. Verás unas escaleras, unos **hierros amarillos** y un escritorio con el lingote. Está oscuro...

**BOTELLA 6**
Al **final del pasillo 38**, donde están los vagones con las partes intermedias de los cohetes, ve a la derecha hasta una zona bloqueada por **barras metálicas** amarillas. Desde ahí, apunta hacia el fondo y verás la botella junto a otra barra vertical.

**LINGOTE 18**
En la **zona de la radio**, en el pasillo con una estructura metálica de varias alturas. Sube al piso superior de la estructura de la derecha y verás las puntas de los cohetes. Está junto a la punta del segundo cohete desde la emisora. Cógelo antes de usarla.

**LINGOTE 19**
En la zona del **lingote 18**, en la estructura de la izquierda, en la planta baja, pegado a la emisora. Cógelo antes de utilizar la emisora.

**BOTELLA 7**
Ve hacia las **escaleras** que llevan a la emisora, pero no subas. Date media vuelta y busca en la parte alta de la **estructura metálica** que hay a tu izquierda. Si te fijas, entre las dos puntas de los cohetes de la izquierda hay un **"balcón" sin cohete**. La botella está en la esquina de ese balcón.

**BOTELLA 8**
Desde la posición de la **botella 7**, sin subir las escaleras, mira a las **ventanas de la izquierda**, donde está la emisora. En la que está más a la derecha, también en la parte derecha verás una estantería, y sobre ella, la botella que buscabas.

**LINGOTE 20**
Nada más usar la emisora, revisa el **escritorio** de una de las esquinas para hacerte con el lingote.

# » MISIÓN 3: MUSEO KAISER-FRIEDRICH

**LINGOTES: 10**
**BOTELLAS: 4**

**BOTELLA 9**
Desde el **mirador** donde comienzas, mira al frente y verás a la izquierda un jardín separado por una **verja** (es uno de los laterales del pasadizo por el que avanzas). Si sigues la verja con la mirada, verás que da a una **puerta flanqueada por dos columnas**. Está sobre la columna más alejada.

**BOTELLA 10**
En la parte derecha del **mirador**, a la derecha, verás un **edificio con cúpula**. Está por debajo del **reloj y la estatua,** en una pared rota en diagonal.

**LINGOTE 21**
Tras acabar con los enemigos baja a la calle principal. A la altura del edificio con la cúpula, entra por la **primera puerta** de la acera izquierda. Avanza por la puerta del fondo a la derecha y sigue recto. Está en la sala del fondo, en la pared de la izquierda.

**LINGOTE 22**
En la **calle principal**, pero más al fondo, podrás entrar en otro edificio a la izquierda. Al entrar, ve por la puerta de la derecha y avanza hasta la habitación del fondo. Está sobre una **cómoda** que hay a la izquierda.

**LINGOTE 23**
Cuando llegues a un **pasillo estrecho**, en el que tendrás un edificio a la derecha y un muro alto a la izquierda, avanza hasta el final pero **NO entres** en el edificio. Pasa de largo la puerta y fíjate en la **caja verde**: está detrás.

**LINGOTE 24**
Cuando subas por unas escaleras y veas la parte **trasera de un camión** metida en el edificio, ve por la puerta de la izquierda y mira abajo a la izquierda, en el suelo.

**BOTELLA 11**
Sube por las escaleras, tras la parte trasera del camión. Pasa por la única puerta y ve a la habitación de la izquierda. Desde la **primera ventana** de la derecha, apunta al pequeño **quiosco de música**. Cerca de sus escaleras está la botella. Antes, elimina a los 2 soldados de la zona.

**LINGOTE 25**
Tras acabar desde lejos con la **hilera de soldados** a los que pasaban revista, entra por la primera puerta del edificio de la acera izquierda. Sube por las escaleras que verás al entrar, **ve al fondo** y sigue hacia la derecha hasta el final, para trepar a una puerta elevada y seguir por la habitación de la derecha. Verás unas **escaleras de bajada**: no bajes. Revisa la esquina del fondo a la izquierda para encontrar el lingote (desde aquí verás el puente que vas a sabotear).

**LINGOTE 26**
Cuando llegues a la **zona del puente**, no cruces el río. Sigue por el único **camino en paralelo al río** y verás una grúa al fondo. El lingote está bajo la grúa.

**LINGOTE 27**
Cuando entres en el museo, ve por el pasillo de la izquierda, pasa por la primera puerta de la derecha para salir a un **patio** y sigue hacia la izquierda para llegar a una **sala con estatuas**. Sal por la ventana y llegarás a un nuevo patio: sigue hacia la izquierda y entra por otra ventana para llegar a una nueva **sala con cajas y un busto**. Bajo éste último está el lingote (es mejor recogerlo cuando la zona esté bien limpia de enemigos).

**BOTELLA 12**
Una vez **reventado el puente** y ya estés otra vez a punto de bajar a la calle, a una zona nueva (una especie de plaza con 3 árboles, algún camión nazi...), no lo hagas todavía y quédate aún en las alturas, en el balcón de madera. Desde este balcón, busca un edificio semiderruido en la parte de la derecha. A la izquierda de este edificio hay una columna con rayas verticales: la botella que buscabas está encima de la columna.

**LINGOTE 28**
Nada más cascar la **botella 12**, baja y avanza hacia la derecha, hacia el puente. Baja por las escaleras que te acercan al río y verás **dos grúas**: una junto las escaleras y otra al fondo. En esta última está el lingote.

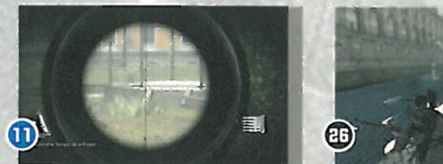
**LINGOTE 29:**
¿Recuerdas el edificio destruido de la **botella 12**, el de la plaza? Pues debes entrar en él, **bordear las escaleras** y entrar en la habitación que hay tras ellas, al fondo. El lingote está en el suelo, a la izquierda.

**LINGOTE 30**
Muy cerca del final del nivel, al fondo de la plaza y cerca de donde has cogido el **lingote 29 y la botella 12**, verás un **camión azul** y un poco antes, un camino a la izquierda que lleva a una casa destrozada. Entra por el hueco que hay a la derecha de las ventanas y sigue recto hasta el fondo para encontrar el lingote sobre una montañita de cascotes.


9


21


24


11


26


27


12


28


29


30

# MISIÓN 4: OPERNPLATZ































**LINGOTES: 10**
**BOTELLAS: 3**

### LINGOTE 31
Un poco más adelante del inicio, **tras acabar con los primeros enemigos**, avanza hasta la segunda barricada baja de la derecha (con ladrillos grises y maderas). Detrás de la **barricada**, a la derecha, hay un pasadizo. Recórrelo recto hasta el final y lo verás a la izquierda de una puerta cerrada.

### BOTELLA 13
Ponte tras la barricada de antes y mira al **pasadizo**. Encima del **portón** de puertas rojas que hay a medio camino, verás un **tejadillo**. Está encima.

### LINGOTE 32
Nada más pasar el portón con las puertas rojas del pasadizo del **lingote 31**, podrás entrar a una casa por una puerta a la izquierda. Avanza hasta que llegues a un **amplio hall** con un mostrador a la derecha. El lingote está **bordeando el mostrador**, tras unas **cajas verdes** (encima tiene un cajón de madera).

### LINGOTE 33
Desde el anterior, **sube por la escalera** que hay pegada a las cajas verdes hasta el segundo piso. Entre las tres ventanas que dan a la calle hay **dos librerías**. Está abajo a la derecha.

### BOTELLA 14
En la plaza verás una **estatua ecuestre** en el centro. Pues bien, la botella está en la estatua, concretamente en la **esquina superior del pedestal**, en la zona que queda más cerca de la cola del caballo.

### LINGOTE 34
A ambos lados de la estatua de la plaza, hay dos **búnkeres**. El lingote está en la parte más cercana a la estatua del primer búnker, el que ves primero al entrar en la plaza.

### LINGOTE 35
Según entras en la **plaza**, avanza por la izquierda hacia el fondo. Verás unas **escaleras** que suben a la entrada de un edificio (pásalas de largo), un **camión** y un poco más adelante unas **cajas de madera** y un **cajón verde** tirados. Está entre esas cajas.

### LINGOTE 36
Desde el anterior, sigue avanzando hacia el fondo, y luego a la izquierda. En la esquina del fondo a la derecha, tras un **bloque de hormigón** con asa, está el lingote.

### LINGOTE 37
Desde el anterior lingote, gira **90 grados a la izquierda** y avanza recto hasta el otro extremo de la calle (verás fuego, cascotes que cortan al calle...). Cuando llegues al fondo, a la izquierda verás un **coche destrozado** y semisepultado. Está dentro.

### LINGOTE 38
En la **biblioteca** hay unas escaleras con enormes banderas nazis. Al subir verás que la escalera se divide. **Ve por la derecha** y arriba fíjate en la pared izquierda: **entre las estanterías desvencijadas** hay una puerta cerrada. Está pegado a uno de los cercos.

### LINGOTE 39
Una vez dentro de la **biblioteca**, llegarás a una zona con escaleras y un gran **boquete en el techo** y la pared. No subas por las escaleras, bordéalas por la izquierda y avanza pegado a la pared hasta una **esquina**. Podrás ver este lingote cerca de una ventana.

### BOTELLA 15
Sube por las mencionadas escaleras del **lingote 38**, avanza por el pasillo hacia el boquete en la pared y mira hacia la derecha con tu rifle. Verás unos **postes de fusilamiento** y un poco más abajo, sobre una pared destruida, la botella.

### LINGOTE 40
Como en la **botella 15**, sube por las escaleras pero, en lugar de ir hacia el boquete en la pared, ve en dirección contraria. En la **segunda ventana** a la derecha, encontrarás el lingote (o mejor dicho, en el hueco que ocupaba la ventana).

# MISIÓN 5: IGLESIA SAN OLIBARTUS

**LINGOTES: 10**
**BOTELLAS: 4**

### BOTELLA 16
Cuando llegues a la acera en la que se ve al fondo la **iglesia**, busca un camino a la derecha **entre los dos edificios** del final de la calle. No podrás pasar, pero si te pones en la parte de la derecha, **podrás ver lo que queda de un ventanal de una casa**. Está en la ventana, en una de las maderas horizontales.

### LINGOTE 41
Cuando estés en la calle, **frente a la iglesia**, entra por la puerta de la acera de la derecha, sube las escaleras, ve hasta el fondo y gira a la izquierda. En la nueva habitación, sal por la puerta de la izquierda y llegarás a unos **ventanales destrozados**. Está bajo lo que queda de la ventana más alejada.

### LINGOTE 42
Desde la calle donde se ve la iglesia al fondo, avanza como si fueras a entrar en ella por la puerta principal y gira a la izquierda. Verás un **paso con la barrera bajada**, y más a la izquierda, unos **sacos de arena** apilados. El lingote está pegado a un **bloque de hormigón** que está pegado a los mencionados sacos.

### LINGOTE 43
Desde la entrada principal de la **iglesia**, ve ahora a la derecha. Pasado un árbol, a la izquierda verás un **pequeño búnker** defensivo. El lingote está en el interior, según entras a la derecha, abajo, pegado a la puerta.

### LINGOTE 44
Desde la **entrada del búnker** del lingote 43, con la iglesia a la espalda, verás al fondo a la izquierda la puerta de una casa con escaleras con otro **frontal triangular**. Ve hacia ella pero no entres, y baja por las escaleras que hay un pelín más a la izquierda, que dan a un **pasadizo**. En la esquina del fondo a la izquierda está el lingote.

### LINGOTE 45
Ahora sí, entra por la puerta que indicábamos en el **lingote 44** y ve por la puerta de la izquierda. Avanza hasta el fondo, luego por la puerta de la derecha y luego por el **boquete** de la izquierda. Llegarás a una sala con una puerta bloqueada con maderas y una **chimenea semiderruida**. El lingote está en el suelo, pegado a la parte sin daños de la chimenea.

### LINGOTE 46
Desde la entrada del **búnker del lingote 43** con la iglesia a la espalda, mira un poco a la derecha y verás la entrada a otro edificio, también con un frontal triangular. Entra, **bordea las escaleras** y cruza la puerta del fondo. Ve a la izquierda y sube por la rampa de escombros que hay en esa habitación. Arriba, cerca de la ventana de la izquierda, está el lingote (hay una **caja de munición** al lado).

### LINGOTE 47
De nuevo, desde el **búnker** con la iglesia a la espalda, ve por el camino que hay entre los dos edificios en los que has recogido los **lingotes 44-46**. Verás una casa totalmente destruida, en la que sólo quedan en pie las **escaleras** y trozos de pared. El lingote está tras las escaleras.

### LINGOTE 48
En la **planta baja de la iglesia**, nada más entrar, bordea los **arcos caídos llameantes** y avanza todo recto hacia el fondo, hacia la zona donde debería estar el altar. Al fondo, a la izquierda, tras un **gran cajón de madera** y una caja verde, está el lingote.

### LINGOTE 49
Durante el ascenso a la parte alta de la iglesia, tendrás que subir a un **gran escalón de madera** y trepar por una cuesta también de madera. Al llegar arriba gira a la izquierda y muy poco después a la derecha: es una zona con una **cristalera circular semiderruida**. Muy cerca de la pared donde está la cristalera, tras los cascotes, está el lingote.

### BOTELLA 17
Desde la **cristalera** circular del anterior lingote, da un giro de 180 grados y avanza recto para llegar a una ventana. Desde ella se pueden ver unos arcos y **vigas de madera**. Sobre uno de estos arcos está la botella que andabas buscando.

### BOTELLA 18
Desde la posición donde disparaste a la **anterior botella**, gira 90 grados a la derecha y avanza recto para llegar a otro **gran ventanal roto**. Desde la esquina de la derecha del mirador, apunta hacia el centro de la calle. En el suelo verás distintos **trozos de fachadas y cascotes**. Muy bien camuflada en el suelo, delante de unos de estos trozos de fachada, se encuentra la botella (es una zona bien iluminada con un recuadro más claro).

### BOTELLA 19
Cuando estés subiendo por las escaleras de madera hacia el **campanario**, llegarás a una **caja de municiones**. Un poco antes (muy poco), verás un **boquete en la pared** que hace esquina. Si te apostas ahí, en el edificio de enfrente verás un **francotirador** (por regla general). Y si miras un poco más a la izquierda, la botella.

### LINGOTE 50
Está en la misma zona de la **botella 19**, las escaleras del campanario, para ser exactos, tras la caja de munición.
























# » MISIÓN 6: TORRE ANTIAÉREA DE TIERGARTEN












**LINGOTES: 10**
**BOTELLAS: 3**

### LINGOTE 51

Cuando hayas limpiado el **amplio patio central** de tres plantas y con depósitos en la planta baja, tendrás que **bajar por unas escaleras** que hay al otro lado. De bajada encontrarás un equipo que emite una **luz roja** en una pared y al lado una puerta que conduce a una **sala con el número 39** en una de sus paredes. Esa sala tiene una mesa con **equipo de radio**. Está tras la mesa con las emisoras

### BOTELLA 20

En el exterior, gira a la derecha y párate sin avanzar. Verás una escaramuza entre soldados, una **alta chimenea** y un **edificio en llamas** al fondo. La botella está en una pasarela que va de un lado a otro de la calle, por encima de la escaramuza.

### LINGOTE 52

De nuevo en la zona de la chimenea, nada más pasar la pasarela donde estaba la **botella 20**, verás unas escaleras a tu izquierda. Sube por ellas, gira a la izquierda, sube por la **montaña de escombros**, sube por la pared de la derecha y avanza por la única puerta que hay. Después, pasa por la primera puerta a la izquierda, **baja por las escaleras** y cuando se acaben, revisa la parte posterior de las cajas que hay junto a las escaleras para encontrar el lingote.

### LINGOTE 53

En la misma zona de la **botella 20**, nada más dejar atrás la escalera por la que llegaste al **lingote 52**, mira a la izquierda y verás una zona de arcos. Tras ellos hay 2 entradas a una **sala con el número 58** en una de sus paredes y unos cuantos **barriles** al fondo a la derecha. El lingote está en la esquina del fondo a la derecha.

### LINGOTE 54

Cuando hayas dejado atrás la zona de la chimenea y hayas subido una pequeña cuesta o escaleras para alcanzar el siguiente edificio (flanqueado por varios **nidos de ametralladoras** fijas) sitúate frente a la puerta de entrada y ve hacia la derecha, pasando de largo un **camión incendiado** hasta llegar a la esquina. Por la zona verás una caseta de guardia y a los pies está el lingote.

### BOTELLA 21

Desde la entrada al edificio que te acabamos de indicar en el **lingote 54**, fíjate en las **cajas verdes** de la izquierda. Sobre una de ellas está la botella que buscabas.

### LINGOTE 55

Desde la entrada al edificio que indicamos en el **lingote 54** y la **botella 21**, avanza hacia la izquierda. Al final del edificio, en la esquina a la izquierda, verás un **búnker defensivo**. Dentro está el lingote, tras un cajón de madera.

### LINGOTE 56

Una vez hayas recorrido los primeros pasillos del nuevo edificio, estarás en un **amplio hall**, con cajas apiladas, bombonas de gas, una **caja de munición** y varias salidas. Ve por la puerta del fondo a la izquierda y verás una mesa con equipo radiofónico... y el lingote que andabas buscando.

### LINGOTE 57

En tu camino hacia la azotea, tendrás que buscar unas escaleras de subida en unos **pasillos con franjas amarillas.** Cuando encuentres las escaleras, no subas por ellas. Ponte frente a la puerta y avanza hacia la derecha. Cruza por la primera puerta a la izquierda que veas. Tras una **caja verde**, al fondo a la izquierda, encontrarás el lingote.

### LINGOTE 58

Tras subir por unas escaleras a un piso superior verás en la pared, cerca de una puerta, las **letras "3 Stock"**. Sal por esa mismas puerta, gira a la izquierda y avanza hasta llegar a la primera puerta a la izquierda. Si buscas en la estantería central de la pared izquierda, encontrarás el lingote perdido.

### BOTELLA 22

Nada más subir a la azotea, donde están los **antiaéreos**, ve por la puerta que queda a la derecha de las escaleras. Nada más salir, gira 90 grados a la derecha y apunta con tu rifle, **por encima de las escaleras** que verás al fondo, a la barandilla superior (por detrás verás una batería antiaérea disparando).

### LINGOTE 59

Nada más **subir a la azotea**, donde están los antiaéreos, ve por la puerta que queda enfrente de las escaleras, gira a la izquierda y avanza por el pasillo saltando por encima de unas **cajas verdes**. Sigue avanzando y, a mano izquierda, te encontrarás unas escaleras. El lingote está debajo de las primeras escaleras, **semioculto por una caja tumbada**.

### LINGOTE 60

En el **tejado** de la zona de los antiaéreos, en la parte central hay un **búnker**. El lingote está dentro, en la **mesa del fondo** a la derecha.

# » MISIÓN 7: PUESTO DE MANDO KARLSHORST

**LINGOTES: 10**
**BOTELLAS: 5**

### LINGOTE 61

En la calle donde comienza la misión hay un **coche en la acera** de la izquierda y uno azul a la derecha, avanza desde el **coche rojo** pegado a la izquierda, y métete en el segundo edificio, el que está arrasado y no tiene fachada. Mirando de frente a este edificio, entra por la derecha: tendrás que **trepar a un pequeño desnivel** y dejarte caer un piso. A la derecha, nada más caer, lo verás.

### LINGOTE 62

En la calle donde comienzas, pasada la fachada derruida del anterior lingote, un poco más adelante te encontrarás con una **camioneta ardiendo** en la acera de la derecha. Déjala atrás y entra por el siguiente boquete a la derecha (pasarás por delante de **2 ventanas abiertas** por las que puedes entrar) para acceder a una habitación con las paredes de un color rosáceo/blanco. Avanza recto hasta el fondo y mira abajo a la derecha nada más entrar, **pegado a la puerta**, para encontrar el lingote.

### LINGOTE 63

Desde la camioneta del **lingote 62**, sigue recto y en la esquina gira a la izquierda. Estarás en otra calle arrasada, con un edificio alto al fondo. Avanza un poco, y busca un **boquete en la pared** de la derecha, que da a una habitación que parece una cocina con las paredes verdes. Sigue por la puerta de la izquierda, avanza hacia a la derecha y entra por la primera puerta a la derecha. En lo alto de la montaña de escombros, en la esquina de arriba a la izquierda, está el lingote, **cerca de una ventana semienterrada**.

### LINGOTE 64

Un poco más adelante, en la calle por donde entraste por el hueco que llevaba al **lingote 63**, verás un **avión derribado** en la calle. Pasa por el hueco que hay entre la cabina y la cola para acceder a otro edificio hecho polvo y ve hacia la izquierda, hasta ver en las habitaciones de la derecha un socavón en el suelo. **Baja al piso inferior**, date media vuelta y entra por la puerta. Ve a la derecha según entras y podrás recoger el lingote de detrás de un gran **cajón de madera**.

### BOTELLA 23

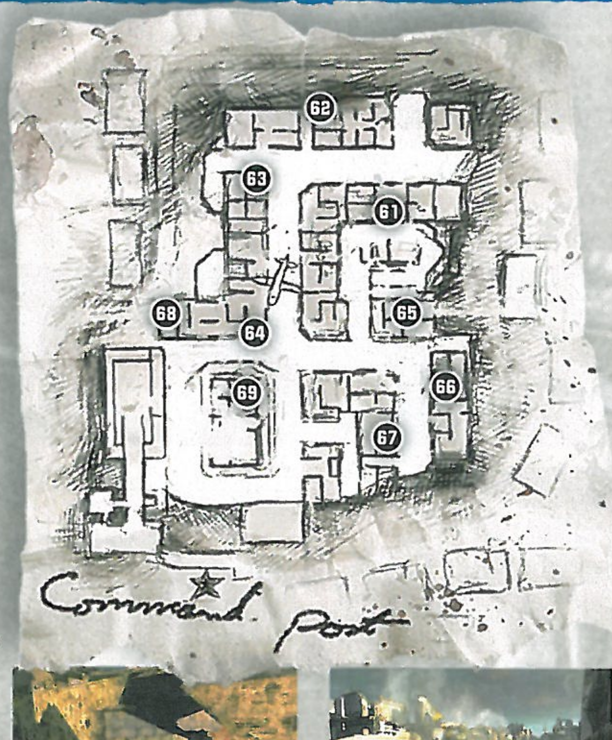
Colócate en la zona del **avión derribado**. Ahora, aléjate hasta una esquina cercana, pero en diagonal de manera que puedas enfocar tanto el morro como la cola del aparato. **Apunta hacia la cola** y mira en el edificio que queda justo detrás de la cola. Verás la botella cerca de una **contraventana de color verde**.

### BOTELLA 24

Desde el mismo sitio desde donde disparaste a la **anterior botella**, gira un poco a la izquierda y fíjate en el **morro del avión**. En el techo verás la botella.

### BOTELLA 25

También **desde el mismo sitio**, mirando el morro y la cola del avión, da un giro de **180 grados** para dejar de este modo el avión a tu espalda. Así podrás ver un **edificio alto** al fondo, un poco a la derecha, que parece una iglesia por sus **estrechos arcos** en las ventanas. Justo en la base de una de las columnas que sustentan esos arcos, está la botella. »
















**BOTELLA 26**

También desde el mismo sitio, **mirando el morro y la cola del avión**, da un giro de 90 grados a la izquierda y baja por la **cuesta de escombros** que tienes a mano izquierda para enfocar enfrente un **edificio con arcos** en la parte baja (por ahí seguirás la misión). Cerca de la puerta de entrada hay una **pila de cajas**, y sobre estas cajas, la botella.

**LINGOTE 65**

Desde la esquina donde has disparado a la última botella, avanza en dirección contraria al **edificio con los soportales**. Subirás por una cuesta de escombros y un poco más adelante, a la izquierda, podrás entrar en otro edificio destruido. No entres por la habitación que hace esquina, sino por la siguiente (hay una **cómoda** cerca de la puerta) y después gira para seguir por la puerta que hay a la derecha. Nada más salir a esta otra habitación, ve hacia la izquierda para **subir por los escombros** y recoger el lingote de la esquina de la izquierda.

**LINGOTE 66**

Sal por donde has entrado de recoger el **lingote 65**. Cuando vuelvas a estar en la calle te encontrarás frente a un **coche ardiendo**. Pues bien, avanza hacia la izquierda y verás una casa con **contraventanas verdes**. Entra, ve hacia el fondo y pasa por la puerta de la derecha. Vuelve a avanzar hacia el fondo y nada más cruzar la puerta del fondo, gira a la derecha y entra por esa otra puerta. En la nueva habitación, ve hacia la izquierda y revisa la esquina del fondo a la izquierda.

**LINGOTE 67**

Sal del edificio del **lingote anterior** por donde has venido. Nada más llegar a la calle, **gira a la izquierda** y avanza hasta el final de la calle. Entra en el edificio que verás la derecha y toma la primera puerta a la derecha (está muy cerca de la entrada). Sigue recto hasta que llegues a la habitación del fondo e inspecciona la esquina del fondo a la izquierda para encontrar el lingote.

**LINGOTE 68**

Vuelve al **edificio con los arcos** (donde disparaste la hasta ahora última botella) y sitúate frente a la entrada. Girando 90 grados a la derecha verás al fondo la entrada a otro edificio. Sube por las escaleras, ve al fondo y luego a la izquierda. Búscalo en la pared de la izquierda, tras una **cómoda**.

**LINGOTE 69:**

Sitúate frente a la entrada del **edificio con arcos** (por donde debes continuar la misión) y date media vuelta. Verás un **edificio en ruinas** un pelín a la izquierda, con dos o tres pisos de altura. Entra en la planta baja de ese edificio y revisa la esquina del fondo a la izquierda para recoger el lingote.

**BOTELLA 27**

Ocúpate en primer lugar de limpiar de enemigos el pasadizo subterráneo. Ya sin peligro, fíjate en una zona del **techo que está rota** y se ve el exterior. Sitúate en la parte de la izquierda y busca la botella sobre una **viga de acero**, en la parte central del pasadizo.

**LINGOTE 70**

Igual que antes, con el pasadizo subterráneo libre de enemigos, sigue avanzando. Cerca del final podrás acceder a unos **dormitorios**, entrando por un pasadizo a la derecha. El lingote está tras una de las **puertas abiertas** de la entrada (la que queda a mano derecha según entras).

# » MISIÓN 8: CUARTEL GENERAL DE KREUZBERG



**LINGOTES: 10**
**BOTELLAS: 4**

**BOTELLA 28**

Desde donde comienzas el nivel, avanza a la siguiente sala (sin bajar a la calle) y **apunta a la acera de enfrente**, justo en frente, todo recto. Verás una montaña de escombros con un **coche semienterrado** y un poco más encima, al fondo, la marquesina de un metro o algo parecido con la letra "U". La botella está apoyada en la parte más baja de la curva de la U.

**BOTELLA 29**

Desde donde comienzas el nivel, avanza a la siguiente sala (sin bajar a la calle) y **apunta al canal**. Verás **tres grúas** y la botella está cerca de la de en medio, por detrás de una **caja verde**, en medio del canal.

**LINGOTE 71**

Limpia la zona de inicio, baja a la calle y dirígete a la **primera esquina del canal** (para aproximarte al agua). Según bajas por las escaleras verás una **grúa** enfrente y unas **cajas** a la izquierda. Está tras esas cajas.

**LINGOTE 72:**

**Bordea el canal** y sigue por la acera de "enfrente" (respecto al lugar donde comenzaste). Verás una casa con las **contraventanas verde clarito**. Entra, cruza la primera puerta a la izquierda y en la esquina del fondo a la derecha encontrarás el lingote.

**LINGOTE 73**

Avanza por la acera de enfrente del canal (respecto al lugar donde comenzaste) hasta que veas la "U" de la **botella 28** y dirígete a ella, pero toma el primer desvío hacia la izquierda: verás una **reja abierta**. Avanza por ese pasillo y lo encontrarás a mitad de camino, un poco escondido tras una **contraventana verde caída**.

**LINGOTE 74**

Cuando subas por las escaleras y llegues a una **plaza**, acércate a la **fuente** que hay cerca de una edificación baja con el techo semiderruido. Sube a lo que queda de tejado por las **cajas apiladas** y búscalo por la zona del boquete del tejado, nada más subir.

**BOTELLA 30**

Desde el **lingote 72**, ve al otro lado del tejado, a la parte izquierda, y sitúate entre los dos últimos **adornos circulares** sobre pedestales de la izquierda. Quédate un poco por detrás y desde ahí apunta a las **ventanas más altas** del edificio de enfrente. Verás la botella entre dos de ellas.

**BOTELLA 31**

Desde la posición del **lingote 74**, gira 45 grados a la derecha y busca la botella sobre el **tercer adorno circular con pedestal** (desde la izquierda).

**LINGOTE 75**

Desde las escaleras por las que llegas a la **plaza**, pégate a la pared izquierda y avanza recto hasta un edificio que hace esquina y al que puedes entrar (tiene una **alfombra** y chimenea). Ve al fondo, entra por la puerta de la izquierda, sube a la **azotea** y gira a la derecha para encontrarlo al fondo, cerca de lo que queda de pared.

**LINGOTE 76**

Desde el anterior, vuelve a la calle y fíjate enfrente. Verás otra entrada a un **subterráneo** (con la "U"). Baja y pégate a la pared de la izquierda para encontrarlo junto a una reja.

**LINGOTE 77**

Sigue avanzando por el **pasadizo** y sal por las otras escaleras. Nada más salir, un poco a la derecha, verás otro pasadizo **subterráneo** con el cartel "U". Baja y avanza hasta el fondo: está cortado. Sobre la **caja verde** al fondo a la derecha está el lingote.

**LINGOTE 78**

Cuando tengas que entrar en el **ministerio**, tras el vídeo, sube por las escaleras, ve por la puerta de la izquierda y fíjate en la **chimenea** del fondo. El lingote está en el suelo, junto al hogar (la zona donde se echa la leña).

**LINGOTE 79:**

Tras el vídeo del mapa, sube por unas escaleras y ve a la habitación de la derecha, donde hay un par de **estanterías y libros** tirados por el suelo. Está en la estantería de la derecha.

**LINGOTE 80:**

Cuando estés corriendo por la **cornisa del edificio** y evitando los disparos de otros francotiradores, entra en el interior del edificio, en una amplia sala con un **armario** y varias sillas tiradas. El lingote está en la esquina del fondo a la derecha.







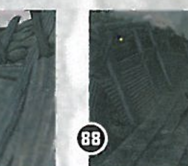






# » MISIÓN 9: BASE DE LANZAMIENTO KÖEPENIK









**LINGOTES: 10**
**BOTELLAS: 3**

**BOTELLA 32**
Desde donde comienzas, sal, gira a la derecha y avanza recto hasta que veas un **camión y una casa** a la derecha. A la izquierda, verás un edificio alto, con **luces amarillas** que salen de sus ventanas. La botella está en las ventanas con luz de la derecha.

**LINGOTE 81**
Desde la posición de la **botella 32**, sigue hacia la parte trasera del camión. El lingote está en el suelo, en la zona que hay entre la parte trasera del camión y la pared de la casa.

**LINGOTE 82:**
Desde el **lingote 81**, gira a la izquierda y bordea el camión. Avanza recto y verás una **camioneta en llamas**. Bordéala por la izquierda y verás justo enfrente la pared de una casa derruida. Entra por el **gran hueco** que hay un poco más a la derecha y, por detrás de la pared que veías al venir desde la camioneta, está el lingote.

**LINGOTE 83**
Da media vuelta desde el anterior lingote, y avanza recto hacia **otra camioneta en llamas**, al fondo a la derecha. El lingote está detrás de la pared que hay junto a la camioneta, muy cerca de una **caja verde**.

**LINGOTE 84**
Desde el anterior, gira 90 grados a la izquierda y avanza recto hacia un **camión** intacto y entra en la **iglesia** que hay más al fondo (la entrada es un arco con un techo triangular más bajo). Ve a la izquierda e inspecciona los bancos del fondo a la izquierda.

**LINGOTE 85:**
Sal por la puerta que hay cerca del anterior lingote (no es por la que has venido) y nada más salir, pasa por la puerta que está a mano izquierda. Sube por las **escaleras** y trepa por los **andamios** hasta llegar a un gran boquete en la pared. El lingote está en esta misma pared pero más al fondo, casi en la esquina.

**BOTELLA 33**
Al entrar en la zona de **trincheras**, toma el primer desvío a la derecha y sigue recto sin desviarte hasta que llegues a una zona con **dos soldados** charlando a la izquierda. Es una zona de la trinchera cubierta y dentro, **sobre unas cajas** verás la botella. Dispárala desde la entrada a la zona cubierta y ojo: hay muchos enemigos.

**LINGOTE 86**
Desde la **botella 33**, entra en la zona cubierta y ve a la izquierda. Al fondo verás otra zona cubierta, con una caja de armamento y una **mesa con lámpara**. Está tras la mesa.

**LINGOTE 87**
Desde donde disparaste a la **botella 33**, da media vuelta y sigue avanzando por la izquierda. Es un pasillo por el que accederás a los distintos **nidos de ametralladoras**. El lingote está en el último, a la izquierda según entras, entre varias **cajas** (también hay una lámpara encima de las cajas).

**LINGOTE 88**
Desde el anterior, deja el nido de ametralladoras a tu espalda, avanza y sigue por el **camino de trincheras** de la izquierda. Toma el primer desvío a la derecha y avanza todo recto hasta llegar a un **pequeño recoveco** muerto, sin salida. Ahí está el lingote, sobre unas **maderas y barro.**

**LINGOTE 89**
Más adelante tendrás que entrar en un edificio de **ladrillos gris y rojo**, cerca de las vías del tren. No entres y **sigue por las vías**, en dirección a unos **vagones en llamas** que hay al fondo. Poco antes de llegar, a mano derecha, hay un hueco amplio entre dos vagones y el lingote en el suelo.

**BOTELLA 34**
Desde el anterior, date media vuelta y regresa hacia el **edificio de ladrillo gris y rojo**. Como ya habrás visto, hay unas escaleras que llevan al piso superior de ese edificio. Pues bien, no subas y **quédate en la pila de madera** que hay antes. Gira 90 grados a la derecha y mira al fondo, donde está la **plataforma de lanzamiento** del cohete. Están en la torre metálica de la izquierda, en la parte más alta.

**LINGOTE 90**
Ahora sí, sube por las escaleras del **edificio gris y rojo** que viste antes de disparar a la **botella 32** y sube a la planta superior. Arriba, en la esquina del fondo a la derecha, está el último lingote del nivel.

# » MISIÓN 10: PUERTA DE BRANDEMBURGO

**LINGOTES: 10**
**BOTELLAS: 3**

**LINGOTE 91**
Desde el inicio, sal y avanza a la derecha. Un poco más adelante verás a la izquierda una entrada a los subterráneos (con la "U") y un **coche azul** destrozado en la puerta. Baja por el subterráneo y en la pared de la izquierda, a medio camino, lo verás.

**BOTELLA 35:**
**Frente al hotel**, busca por los alrededores de la puerta, a tu altura, una mesa. Sobre ella verás la botella.

**LINGOTE 92:**
Desde la **primera trinchera** con sacos que hay frente al hotel, date media vuelta y entra en el edificio que verás frente a ti. Nada más entrar mira a la derecha y, sobre una mesa, encontrarás el lingote.

**LINGOTE 93**
Sin moverte del lugar del **lingote 92**, date media vuelta y sigue avanzando por el interior del edificio hasta el fondo del pasillo. Allí verás unas **escaleras**: el lingote está en el lateral, entre unas **maletas**.

**LINGOTE 94**
Desde el anterior, avanza a la izquierda y entra por la única puerta. Estarás en una **sala con un piano** y una chimenea. El lingote está en el pequeño hueco que hay entre ambos (puede que te tengas que agachar para poder recogerlo).

**LINGOTE 95**
Desde el anterior, sal a la calle por el hueco que hay en la pared. Según bajes por la montaña de escombros, verás un **coche en llamas** frente a ti. El lingote está en el hueco de la puerta trasera que ves según bajas.

**BOTELLA 36**
Cuando subas por las **escaleras del hotel**, al llegar arriba date media vuelta y mira al fondo por el boquete de la pared. En la plaza, en lo **alto de una columna**, está la botella.

**LINGOTE 96**
Con la puerta de Brandemburgo a la derecha (donde está en lo alto la estatua del carruaje y los caballos) y un edificio con **banderas rojas** enfrente (situate por detrás de las altas columnas), podrás entrar en un edificio a la izquierda con ventanas protegidas con maderos. El lingote está nada más pasar, tras la puerta.

**BOTELLA 37**
Sobre la puerta de Brandemburgo (donde están las banderas) verás la estatua de un carro: está a la izquierda de la estatua (si estás frente al monumento), en un peldaño inferior.

**LINGOTE 97:**
Desde la posición de la **botella 37**, mira al edificio de la izquierda, el que tiene las banderas rojas, y localiza una **tienda de campaña** más o menos en el centro (se accede al interior por la parte más cercana a la pared). Dentro, sobre unas **cajas verdes** de la izquierda, está el lingote.

**LINGOTE 98:**
Bajo la puerta de Brandemburgo. Entra por la **puerta de la derecha**, y sube las escaleras para verlo en el suelo.

**LINGOTE 99**
Bajo la puerta de Brandemburgo. Entra por la **puerta de la izquierda**, e inspecciona la **mesa**, a la izquierda, para recoger el penúltimo lingote.

**LINGOTE 100**
Cuando subas hacia la estatua de la puerta de Brandemburgo, al llegar arriba, a las **pezuñas de los caballos,** da media vuelta y avanza por el **tejado** hacia la derecha. A la izquierda del tejado, cerca de una esquina destruida, está el último lingote.



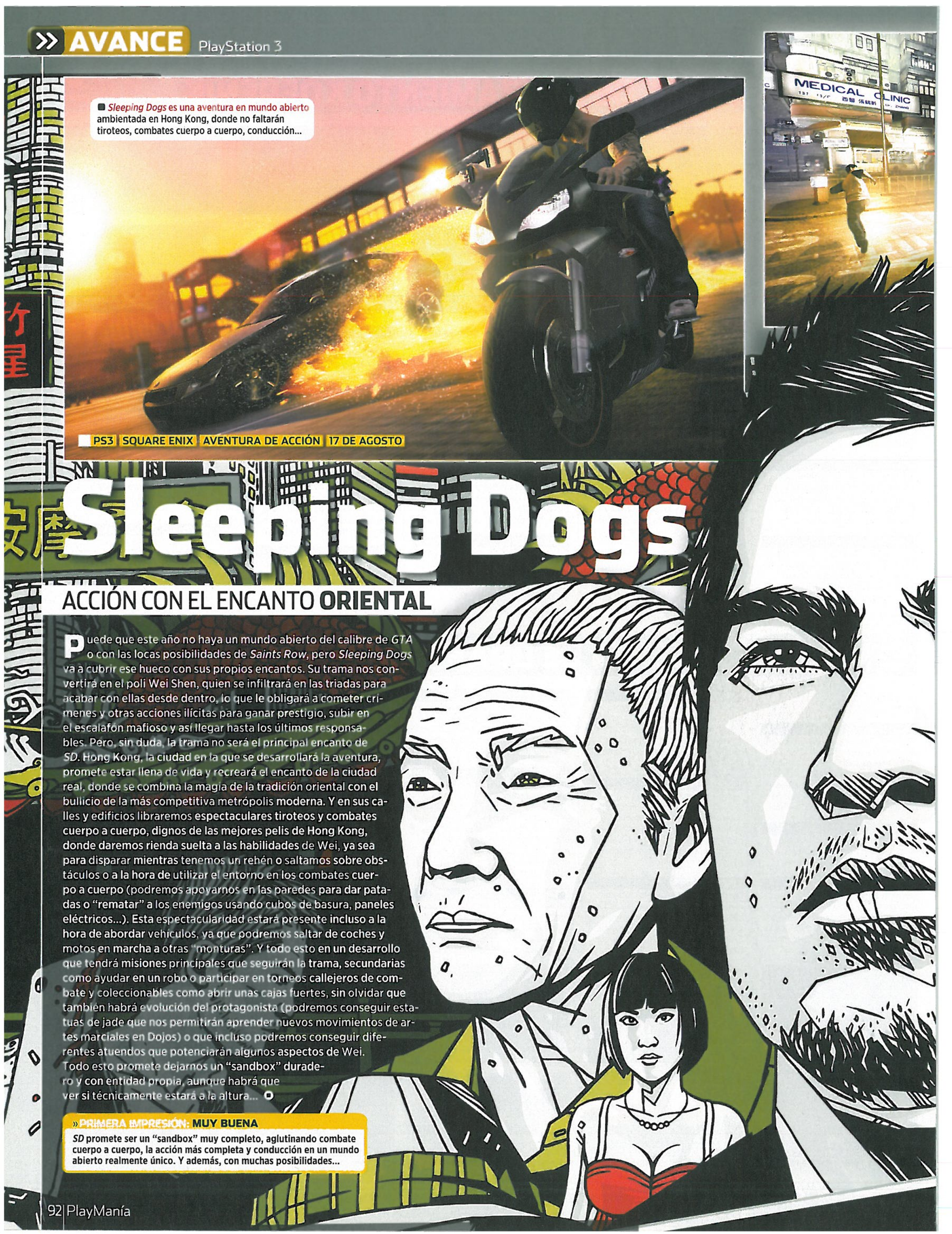











■ *Sleeping Dogs* es una aventura en mundo abierto ambientada en Hong Kong, donde no faltarán tiroteos, combates cuerpo a cuerpo, conducción...

PS3 | SQUARE ENIX | AVENTURA DE ACCIÓN | 17 DE AGOSTO

# Sleeping Dogs

## ACCIÓN CON EL ENCANTO **ORIENTAL**

Puede que este año no haya un mundo abierto del calibre de *GTA* o con las locas posibilidades de *Saints Row*, pero *Sleeping Dogs* va a cubrir ese hueco con sus propios encantos. Su trama nos convertirá en el poli Wei Shen, quien se infiltrará en las triadas para acabar con ellas desde dentro, lo que le obligará a cometer crímenes y otras acciones ilícitas para ganar prestigio, subir en el escalafón mafioso y así llegar hasta los últimos responsables. Pero, sin duda, la trama no será el principal encanto de *SD*. Hong Kong, la ciudad en la que se desarrollará la aventura, promete estar llena de vida y recreará el encanto de la ciudad real, donde se combina la magia de la tradición oriental con el bullicio de la más competitiva metrópolis moderna. Y en sus calles y edificios libraremos espectaculares tiroteos y combates cuerpo a cuerpo, dignos de las mejores pelis de Hong Kong, donde daremos rienda suelta a las habilidades de Wei, ya sea para disparar mientras tenemos un rehén o saltamos sobre obstáculos o a la hora de utilizar el entorno en los combates cuerpo a cuerpo (podremos apoyarnos en las paredes para dar patadas o "rematar" a los enemigos usando cubos de basura, paneles eléctricos...). Esta espectacularidad estará presente incluso a la hora de abordar vehículos, ya que podremos saltar de coches y motos en marcha a otras "monturas". Y todo esto en un desarrollo que tendrá misiones principales que seguirán la trama, secundarias como ayudar en un robo o participar en torneos callejeros de combate y coleccionables como abrir unas cajas fuertes, sin olvidar que también habrá evolución del protagonista (podremos conseguir estatuas de jade que nos permitirán aprender nuevos movimientos de artes marciales en Dojos) o que incluso podremos conseguir diferentes atuendos que potenciarán algunos aspectos de Wei. Todo esto promete dejarnos un "sandbox" duradero y con entidad propia, aunque habrá que ver si técnicamente estará a la altura...

**» PRIMERA IMPRESIÓN: MUY BUENA**

**SD promete ser un "sandbox" muy completo, aglutinando combate cuerpo a cuerpo, la acción más completa y conducción en un mundo abierto realmente único. Y además, con muchas posibilidades...**



La espectacularidad estará presente en todo: persecuciones a pie por pobladas calles, saltos entre vehículos en marcha...

## SE PARECE A...

*Sleeping Dogs* iba a ser la tercera entrega de *True Crime*, por lo que los parecidos con esta saga son evidentes. Esto, y su desarrollo abierto también recuerda a *GTAIV Episodes from Liberty City* o *Saints Row The Third*, que también tienen escarceos con el combate cuerpo a cuerpo.

TRUE CRIME

Otro asiático era el prota del primer *True Crime* y en pantalla mostró sus mañas en el combate, la conducción o los tiroteos. Eso sí, ha envejecido mal...

SAINTS ROW THE THIRD

En este mundo abierto nos espera la acción más descacharrante, y también tiene movimientos de combate cuerpo a cuerpo... menos "orto-doxos".

Misiones principales, tareas opcionales, coleccionables... *Sleeping Dogs* promete ofrecer una duración a prueba de bombas.

**La ambientación asiática promete ser uno de los puntos fuertes de esta aventura, en la que la acción y los combates más explosivos se darán cita en un mundo abierto.**

## UN **POLICÍA** DISPUESTO A TODO PARA ACABAR CON LA MAFIA

Wei Shen es un policía que se infiltrará en las tríadas para acabar con ellas desde dentro, lo que le obligará a actuar al margen de la ley... Y a aprender a sobrevivir en un entorno muy, muy hostil. Menos mal que Wei contará con mil y un recursos y podrá mejorar aún más durante la aventura...

¡ACCIÓN!

Multitudinarias peleas, persecuciones, salta de un coche a otro en marcha, toma rehenes en los tiroteos...

EVOLUCIONA

Habrá gimnasios donde podremos aprender nuevos ataques y combos y así mejorar a Wei.

■ *Sniper Ghost Warrior 2* nos convertirá en un francotirador "enfundado" en un traje ghillie (como el de la imagen), para cumplir misiones por todo el globo...

PS3 | NAMCO BANDAI | SHOOTER SUBJETIVO | OCTUBRE

# Sniper Ghost Warrior 2

## ¿LISTO PARA VOLVER A USAR EL TRAJE **GHILLIE?**

Hace bien poco hemos podido convertirnos en un francotirador de la II Guerra Mundial con *Sniper Elite V2*, aunque lo cierto es que la figura del tirador de precisión no suele protagonizar muchos juegos, algo que poco a poco está cambiando. De hecho, en un par de meses vamos a volver hacerlo con *Sniper Ghost Warrior 2*, secuela del juego de PS3 que pudimos ver hace dos años y al que promete superar en todo.

Como su antecesor, se ambientará en la actualidad, en diversas partes del globo, donde se requerirán los servicios del capitán Cody Anderson, un ex Delta Force y marine de élite que ahora trabaja como asesor de seguridad privada y que destaca por ser extremadamente diestro con el uso de rifles de precisión, el rastreo de objetivos y las misiones de sigilo. Con él recorreremos escenarios que recrearán zonas reales del mundo, como Sarajevo, cumpliendo las más variadas misiones... aunque siempre orientadas a eliminar objetivos desde la distancia. Ahí es donde entrará en juego el realista uso de 6 rifles distintos, una gran recreación del comportamiento balístico (tendrá en cuenta nuestra posición, el viento...) o la inclusión de nuevos elementos, como la figura del avistador que nos irá "cantando" las posiciones enemigas. Y no faltarán secciones en vehículo, el uso de rifles de asalto y otras armas y gadgets para las secciones de acción y sigilo, espectaculares bullet cam para dramatizar la trayectoria de la bala (veremos hasta desmembramientos) o escenas de vídeo para ilustrar las eliminaciones sigilosas más brutales que, como el resto del juego, resultarán más espectaculares gracias al uso del motor gráfico CryEngine 3. Añade un guión bastante currado, modos multijugador (como duelos de snipers) y el resultado promete.

**» PRIMERA IMPRESIÓN: MUY BUENA**

**Intercalará los intensos momentos de francotirador del original con momentos de acción incluso en vehículos, con modos multijugador, más gadgets, un buen guión... Promete.**

■ Los francotiradores no actúan solos, algo que también recreará el juego con la figura del "avistador", que nos va indicando los blancos.



■ Tampoco faltarán toques de sigilo y misiones con secciones en las que el combate será mucho más cercano...

■ Habrá más momentos de acción, incluso a bordo de vehículos, con rifles de asalto, visores nocturnos...

**El juego recreará entornos reales como Sarajevo, uno de los lugares donde los francotiradores se convirtieron en las unidades militares más temidas...**

■ No faltarán los modos online, ni nuevos gadgets, miras o un toque gore en los disparos...

## » SE PARECE A...

**SNIPER GHOST WARRIOR**
La anterior entrega francotirador también abordó la temática francotirador en una guerra moderna, aunque con bastantes fallitos...

**SNIPER ELITE V2**
Nos convierte en un tirador de precisión en el Berlín de la II Guerra Mundial. Es en tercera persona, menos al apuntar/disparar.

PS3 | ACTIVISION | ACCIÓN | 31 DE AGOSTO

# Transformers: la caída de Cybertron

## VIVE EL **ÉXODO** DE LOS AUTOBOTS

Para público y crítica, *La guerra por Cybertron* ha sido el mejor juego de la historia de los Transformers y por eso ahora nos llega su secuela, en la que reviviremos las últimas batallas entre Autobots y Decepticons por controlar Cybertron, su planeta, antes de que tuvieran que abandonarlo. Y de cara a esta secuela, sus creadores de High Moon Studios van a recuperar algunas de sus bondades, como poder vivir la campaña desde la óptica de los Autobots y los Decepticons, y al mismo tiempo van a incluir un verdadero porrón de mejoras y novedades, como una escala mayor de las batallas, un montón de nuevos escenarios y Transformers nuevos (como Grimlock, que se transforma en un enorme T-Rex Dinobot o los Combaticons, que se unen formando a Bruticus). Además, todos los Transformers contarán con habilidades propias, como Jazz, que puede usar un gancho para moverse entre plataformas o Cliffjumper, que podrá volverse invisible. Añade nuevas opciones para el multijugador, como un completísimo editor, y el resultado promete... ■

» SE PARECE A... **LA GUERRA POR CYBERTRON**
» PRIMERA IMPRESIÓN: **MUY BUENA**



■ *La caída de Cybertron* ofrecerá escenarios más grandes para dar cabida a los Transformers más bestias, como Bruticus o el T-Rex de Grimlock.



■ El editor nos permitirá seleccionar habilidades y piezas para crear a nuestro Transformer...

■ High Moon, los desarrolladores, aún no han confirmado si tendrá modo cooperativo.




■ *TTT2* volverá con sus combates por parejas, con un elenco de más de 50 personajes, variantes 1 vs 1, 2vs 2, 2 vs 1... y mucho más.

PS3 | NAMCO BANDAI | LUCHA | 14 DE SEPTIEMBRE

# TEKKEN Tag Tournament 2

## ¡VUELVE EL TORNEO DEL **PUÑO DE HIERRO**!

Doce años después de su debut en PS2, el torneo por parejas *Tekken Tag Tournament* regresará a finales de verano con la que promete ser la entrega más completa de la saga *Tekken*. Y argumentos para ello no le van a faltar: más de 50 luchadores de todas las entregas (habrá DLC gratuitos que añadirán más), un completo modo online (peleas libres o que puntúan, un canal para ver las mejores repeticiones, ránkings...), opciones para personalizar la apariencia de los luchadores (incluidos objetos que nos darán habilidades extra, algunos muy graciosos), nuevos modos de juego como Fight Lab en el que manejaremos un robot en diversas pruebas y tests para definir su estilo de lucha comprando nuevos golpes y combos... Y por supuesto, las impagables escenas de vídeo que ilustran el "final" de cada luchador. Eso sí, en esta ocasión habrá más variantes que nunca a la hora de luchar. Habrá modo arcade, supervivencia, por equipos de hasta 5 luchadores, descarga de fantasmas de otros jugadores, Time Attack y diversos tipos de combate, como 1 vs 1, 2 vs 2 o 2 vs 1, ofreciendo todos ellos opciones multijugador (podemos jugar hasta 2 contra 2 en la misma consola). Todo aderezado con nuevos movimientos para cada personaje y nuevas técnicas combinadas que realizamos con ayuda de nuestro compañero, así como una revisión del equilibrio entre luchadores y el daño que infligen; unos gráficos más detallados, personajes que se moverán de forma más suave, mucho humor y otras mejoras que prometen convertirlo en uno de los referentes de los juegos de lucha. Tras *Street Fighter X Tekken* o *Ultimate Marvel Vs Capcom 3*, *TT2* vendrá a confirmar que la lucha vive una segunda juventud.

» PRIMERA IMPRESIÓN: **EXCELENTE**

**El clásico de los juegos de lucha por equipos regresará cargado de novedades, humor y opciones que lo convertirán en uno de los títulos más completos del género.**

■ Fight Lab será uno de los nuevos modos. En él manejaremos a un robot "vacío" al que podremos comprarle nuevos golpes y combos.

■ En los combates por parejas podemos cambiar entre los luchadores en cualquier momento o realizar ataques combinados.

■ Entre las opciones online no faltarán las partidas libres, los duelos que puntúan, un ránking o un canal para ver las mejores peleas.

***Tekken Tag* es una institución de la lucha y con su secuela llevará su fama más allá con un enorme elenco de luchadores, nuevos modos...**

## » SE PARECE A...

**TEKKEN TAG TOURNAMENT**

Es el primer juego de la saga que ofreció combates con parejas de luchadores. Su minijuego de bolos es mítico. Y hace poco lo vimos HD en *Tekken Hybrid*...

**STREET FIGHTER X TEKKEN**

También ofrece combates por parejas, aunque aquí también hay personajes de la famosa saga de Capcom y un control más propio de *Street Fighter*.

PS3 | ESTRATEGIA | KOCH MEDIA | SEPTIEMBRE

# Port Royale 3

## COMERCIANDO EN ÉPOCA DE **PIRATAS**

Salvo *Civilization Revolution* o *Command & Conquer 3*, pocos juegos de estrategia pura y dura hemos visto en PS3, algo que va a cambiar este verano con la llegada de *Port Royale 3*. En él viviremos las aventuras de un joven e intrépido capitán en el Caribe de la turbulenta época colonial del siglo XVII, donde España, Francia y Holanda competían por el control de las colonias. A la hora de jugar la campaña, podremos optar por dos estilos de juego muy distintos, el de un aventurero o el de un mercader. Si optamos por el aventurero, podremos convertirnos en capitán y ganar reputación asaltando embarcaciones, librando apasionantes batallas navales o realizando saqueos en pueblos y almacenes costeros y, básicamente, sembrando el terror. Si optamos por la vía del mercader, la simulación económica entrará en juego, pudiendo crear rutas comerciales, fijar el precio de las especias, construyendo instalaciones y ayudando a que las colonias prosperen. Incluso podremos jugar un modo libre combinando ambos estilos de juego (aventurero y mercader), competir online contra otros jugadores o visitar lugares que existieron realmente en el siglo XVII.
Y todo, con una atractiva puesta en escena...

» SE PARECE A... **CIVILIZATION REVOLUTION**
» PRIMERA IMPRESIÓN: **MUY BUENA**



■ Si jugamos como mercader nos centraremos en la gestión económica, de aspectos como crear rutas comerciales, fijar el precio de las especias...



■ Las batallas navales formarán parte del día a día del aventurero, la otra forma de jugar.

■ Podremos construir edificios, y evolucionar las colonias.

# STAFF

**Sonia Herranz** Directora.
**Alberto Lloret** Redactor Jefe.
**Daniel Acal** Jefe de Sección.
**David Villarejo** Subdirector de Arte.
**Ruth Caravaca** Maquetación.

**Ana María Torremocha, María Jesús Arcones**
Secretarias de Redacción.

**Colaboradores:** Mercedes López, Francisco Javier Gómez, Francisco Javier Cabal, Daniel Lara, Juan Lara, David González, Antonio Sánchez, Thais Valdivia.

**FOTOGRAFÍA** Asimétrica Taf
**playmania@axelspringer.es**


Edita
**axel springer**
AXEL SPRINGER ESPAÑA, S.A.

Directora General **Mamen Perera**
Director de Publicaciones de Videojuegos **Amalio Gómez**
Subdirector General Económico-financiero **José Aristondo**
Directora de Producción y Distribución **Virginia Cabezón**
Coordinación de Producción **Ángel Benito**
Director de Sistemas **Javier del Val**
Directora de Marketing **Belén Fernández**

**PUBLICIDAD**
Jefa de Servicios Comerciales **Jessica Jaime**
Directora de Publicidad **Mónica Marín**
Publicidad **Noemí Rodríguez.**
Coordinación de Publicidad **Mónica Saldaña**
C/ Santiago de Compostela, 94, 8ªPlanta.
28035 Madrid.
Tlf. 902 11 13 15 Fax. 902 11 86 32

**REDACCIÓN**
C/ Santiago de Compostela 94. 28035 Madrid.
Tlf. 902 11 13 15 Fax. 902 12 04 48

**SUSCRIPCIONES**
Tlf. 902 540 777

**DISTRIBUCIÓN**
**España: S.G.E.L.**
Tel. 91 657 69 00
**Portugal:** Johnsons Portugal.
Rua Dr. José Apirito Santo, Lote 1 - A.
1900 Lisboa. Tlf. 837 17 39 Fax: 837 00 37.
**DISTRIBUIDORA PARA AMÉRICA**
HISPAMEDIA, S.L.
902.73.42.43
**Asesor Serv. Producción:**
ASEDICT GESTION EDITORIAL S.L.
**TRANSPORTE:** BOYACA. Tlf. 91 747 88 00
**IMPRIME:** RIBADENEYRA
C/ Torneros, 16. Getafe (Madrid)
Depósito Legal: M-2704-1999
Edición: 10/2012

**Printed in Spain**



Esta revista se imprime en **Papel Ecológico Blanqueado sin Cloro.**


Hobby Press es una marca de Axel Springer España, S.A.


Publicación controlada por OJD




# Y EN EL PRÓXIMO NÚMERO...

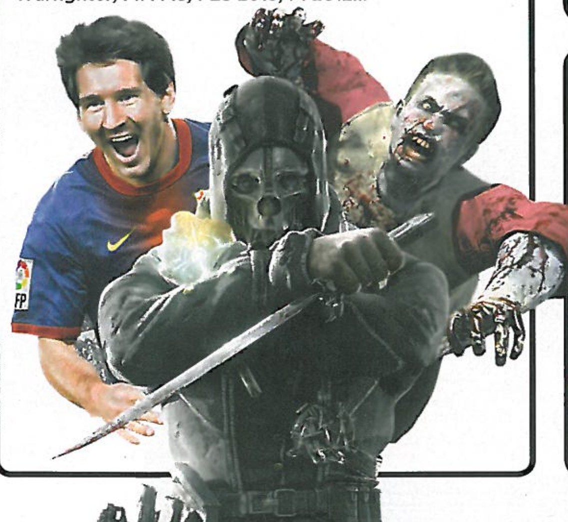
A LA VENTA EL **13** DE AGOSTO

## » REPORTAJE
### Todo sobre Borderlands 2

La segunda parte de este fabuloso shooter con pinceladas de juego de rol se prepara para regresar cargada de novedades y sorpresas. Aún más grande, aún más variado, aún más largo... ¡Y con cooperativo!

## » PREPORTAJE
### ¿QUÉ NOS ESPERA TRAS LAS VACACIONES?!

Vamos a pasar revista a los juegos más impactantes para después del verano. La mejor manera de hacer llevadera la "vuelta al cole" será con juegazos como *Assasssin's Creed III, Resident Evil 6, Dishonored, NFS Most Wanted, Call of Duty Black Ops II, Medal of Honor Warfighter, FIFA 13, PES 2013, F1 2012...*



## » REPORTAJE
### EDICIONES "GAME OF THE YEAR"

Una manera de jugar barato, con juegos de calidad y con todo el contenido extra. El mes que viene todo sobre las ediciones GOTY.




## » MINIGUÍA
### *LEGO BATMAN 2*

Te ayudaremos a localizar todos los coleccionables. Que no son pocos...





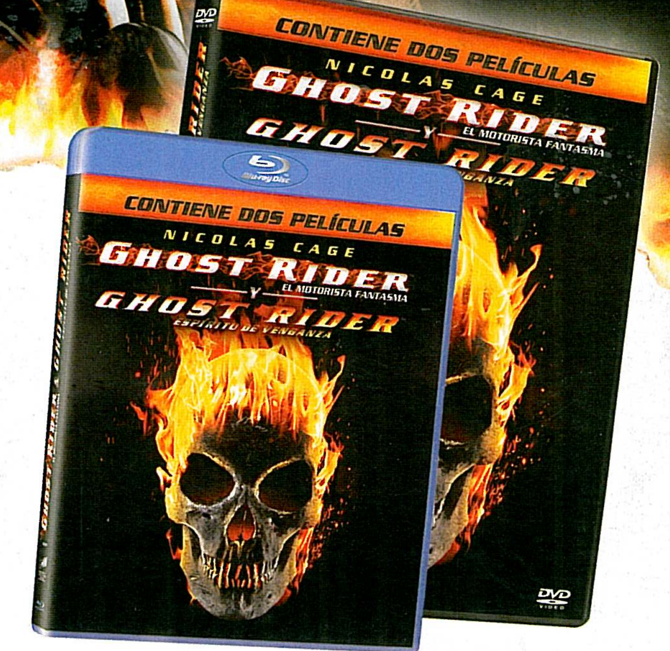

# GHOST RIDER™
## ESPIRITU DE VENGANZA

A LA VENTA EL 17 DE JULIO

EN DVD VIDEO Blu-ray 3D Blu-ray Disc™

Y PLATAFORMAS DIGITALES




TAMBIÉN DISPONIBLE
EL PACK CON LAS 2 PELÍCULAS



SONY PICTURES HOME ENTERTAINMENT